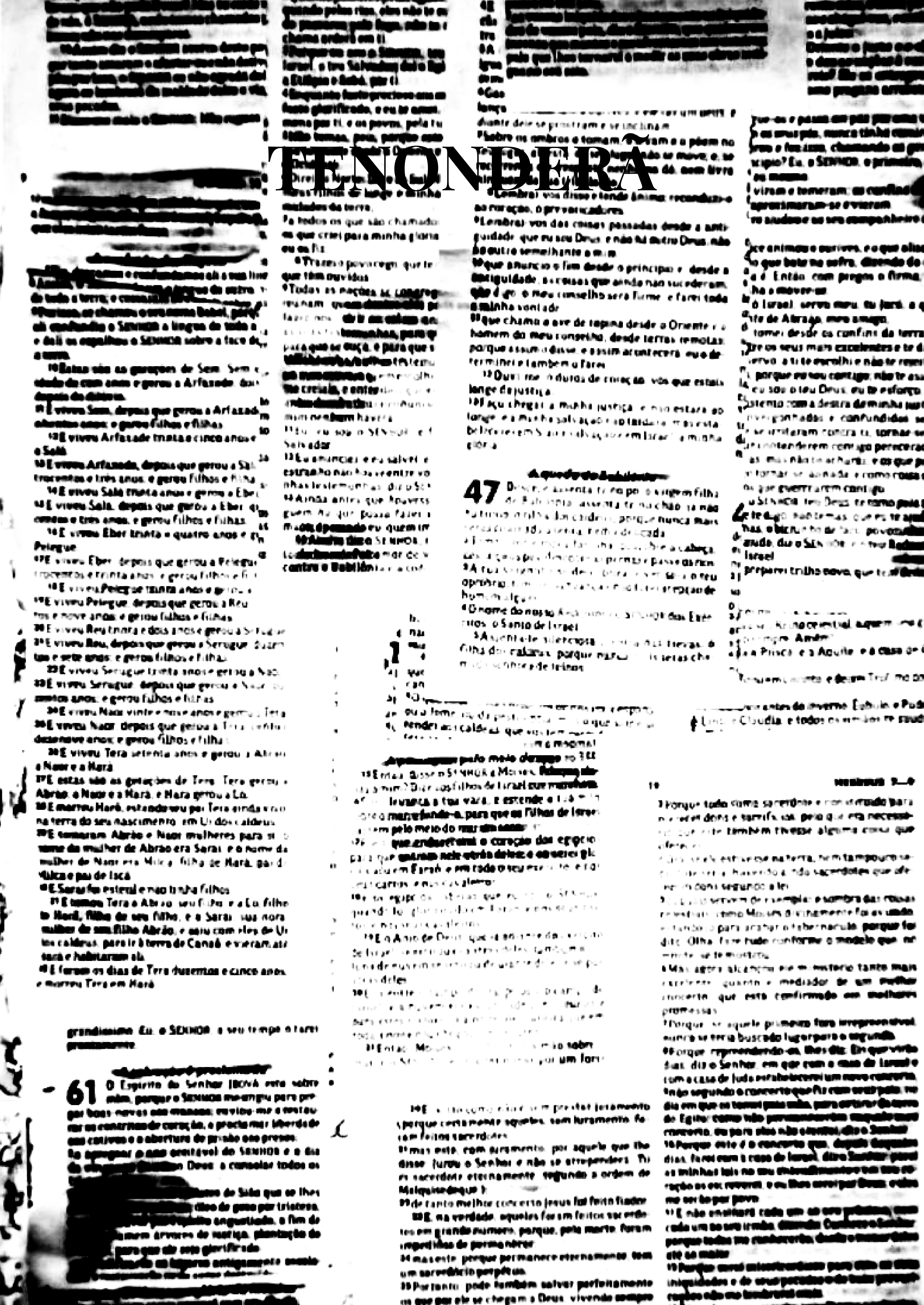
TENONDERÃ



Introdução

As rochas são silenciosas porque as arvores escutam

Por um além livre

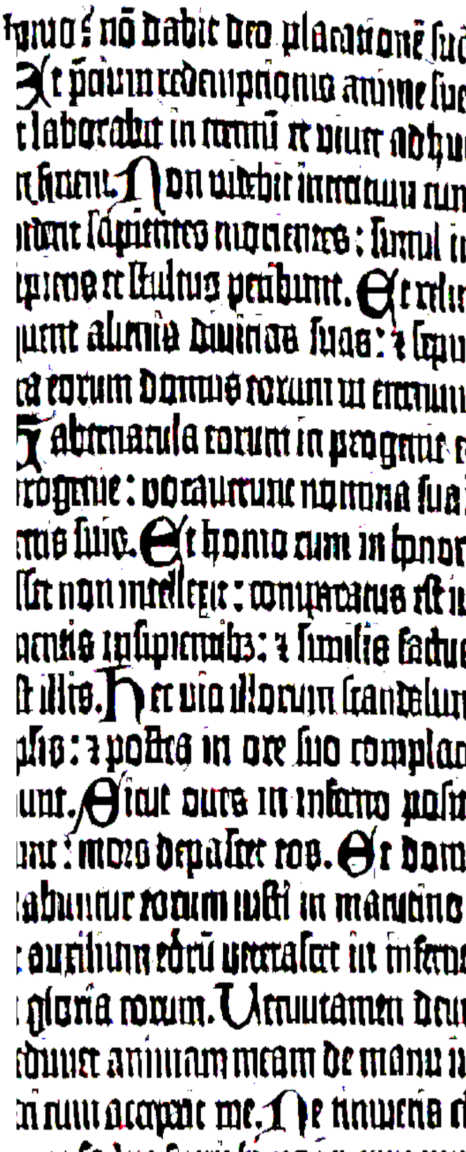
Através de todos os Ésttrands a canção do tempo é cantada em harmonia com as vibrações do além, o vazio branco com violeta sibilante. Le Monde, a esperança mais bela de uma nova história impera a resistência dos corações, um novo futuro em meio a frequências, Tenonderã.

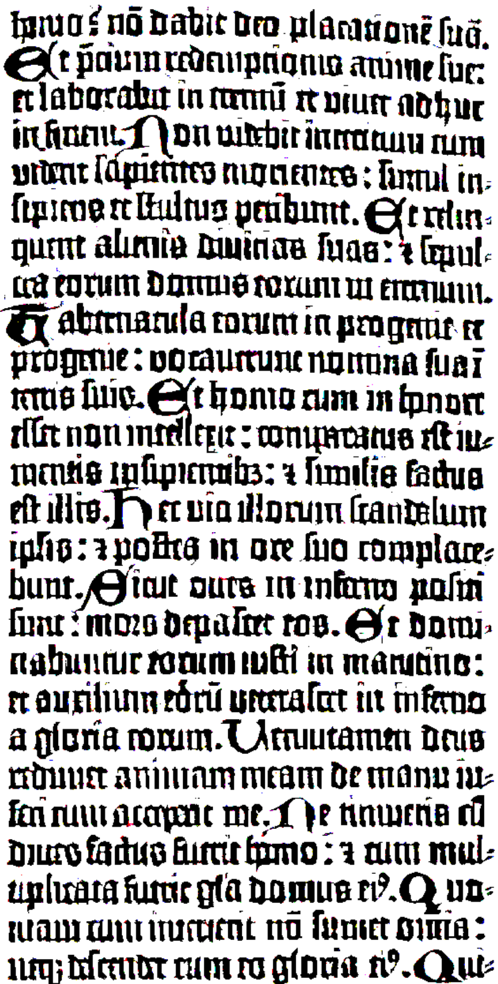
A política das Comunidads concretizou a primeira guerra inter frequencial, por todo Le Monde as Ésttrands estão inflamadas em revoluções, a paixão incendiária está tomando as ruas que desejam o fim dos reis e deuses. O espírito comunista dos communards aquece o sentimento da revolução.

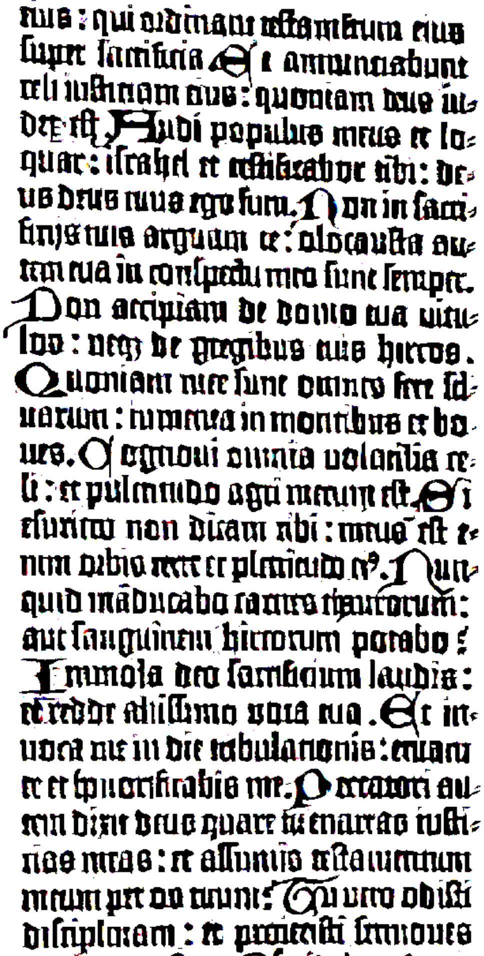
Tenonderã é uma história sobre o amor, esperança e futuro, o sonho de liberdade e a canção das almas. Tenonderã é o nascimento de um milagre.

Em um vazio pálido a vida nasceu, com sonhos e esperança em meio a um universo infinito, nesse universo, o futuro. No futuro, nós.

Você é o suficiente.





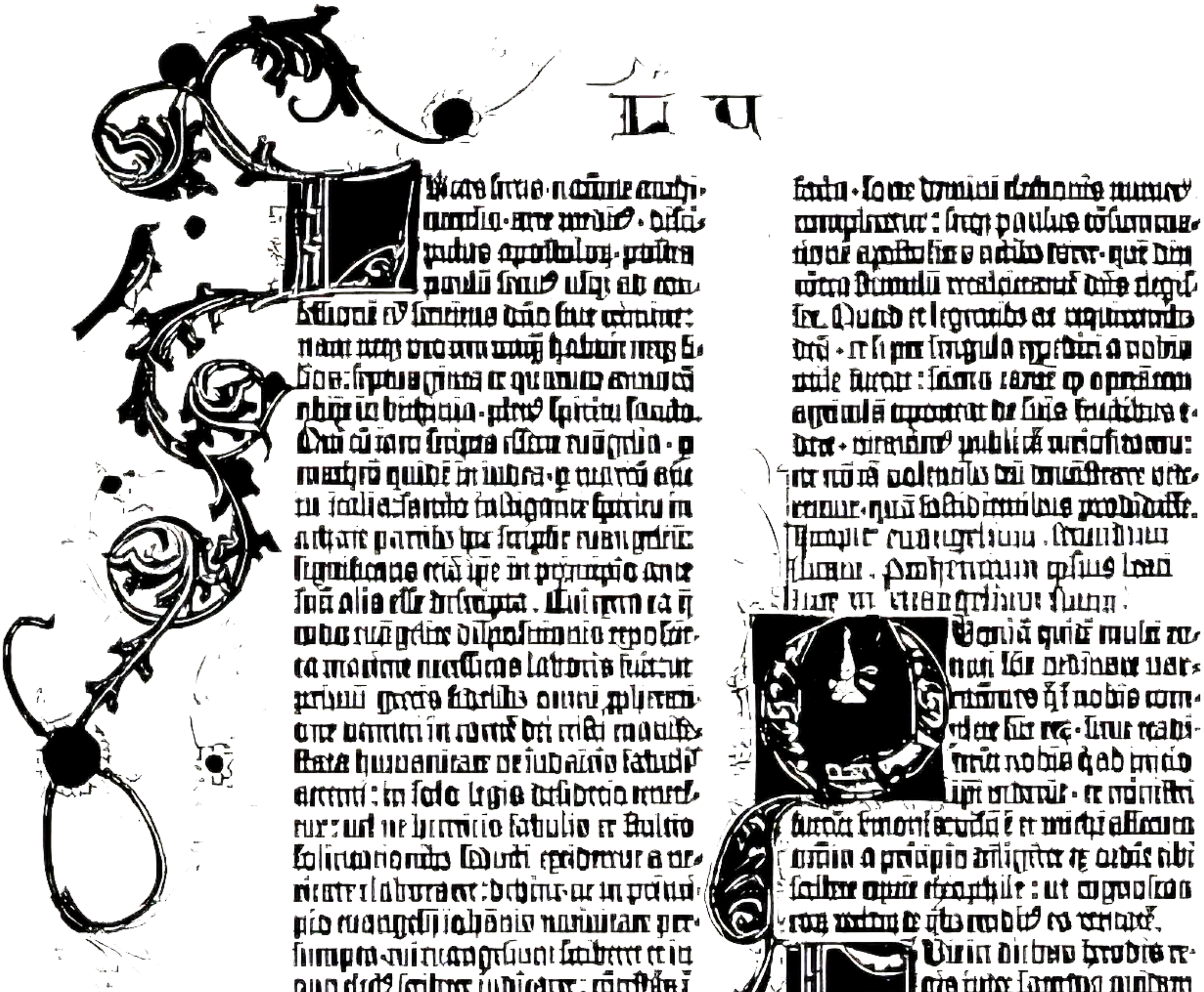


Tenonderã

Tenonderã é um RPG de mesa, dentre muitos outros sonhos, baseado no amor e respeito. Um RPG de mesa é um jogo cooperativo de interpretação de papéis, onde um jogador assume o papel de narrador e os outros interpretam um personagem. Este é um RPG focado em interpretação e interação social.

Para jogar você necessitará de dados! Especialmente o de 10 faces, o d10. Além disso, é recomendado o uso de papel e caneta, apesar dos números não irem muito longe.

Le Monde é aberto ao futuro, você pode imaginar como desejar, um mundo de possibilidades, desde espiões até artesões de sonhos, o mundo é seu, assim como a história que será contada. Tenonderã é sobre contar o futuro, da forma que ele será, e ver o milagre nascer.

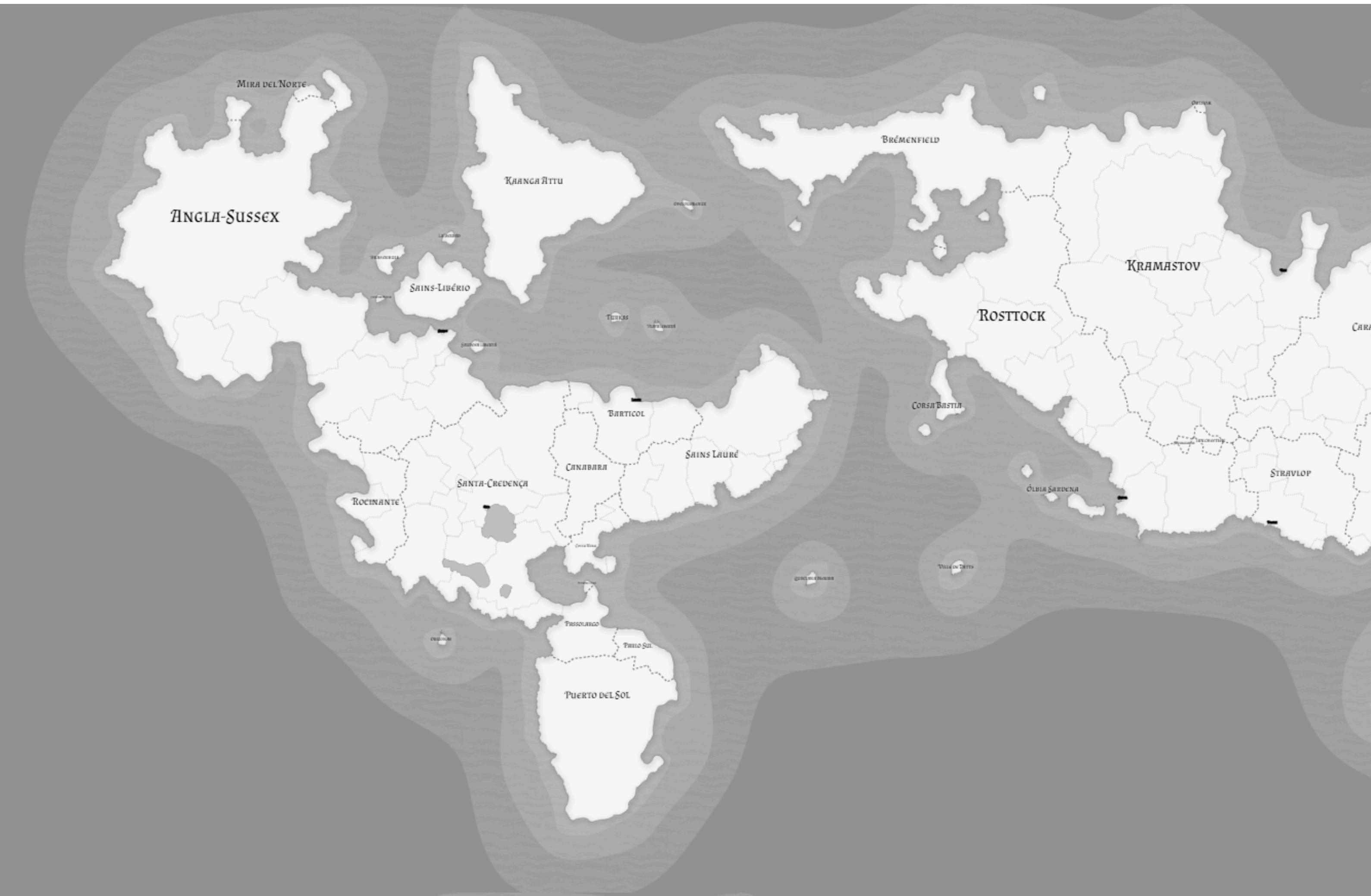


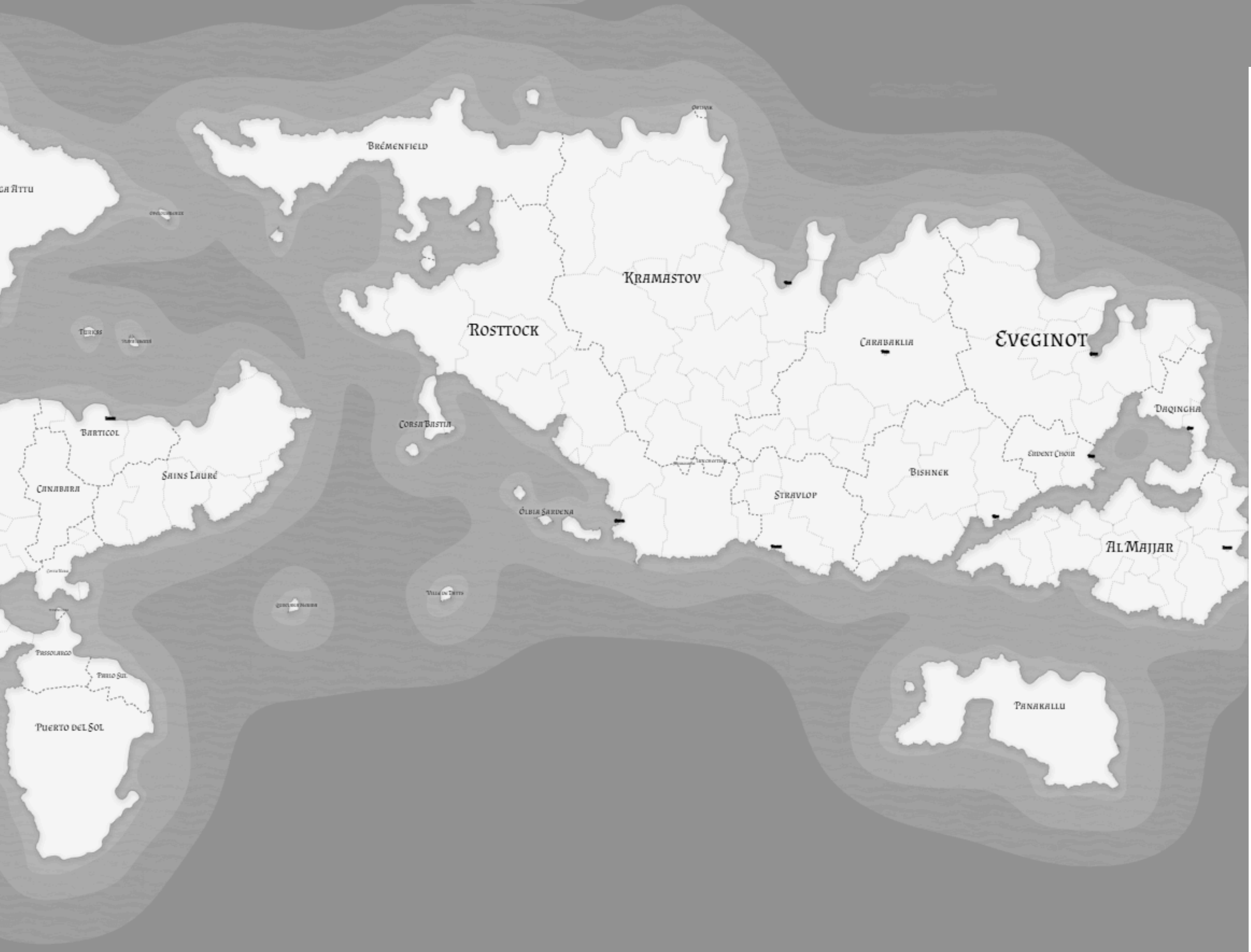
Isola

O mundo de Tenonderã viveu uma história política conturbada entre os Ésttrands, a colonização foi marcada pela exploração dos povos originários das Comunidads, mas a revolução se proliferam como um sintoma à altura, a liberação vermelha dos communards criou um mundo livre, mas que ainda sangra das feridas do Monarco-Fascismo.

O Ésttrands separados pelo além delimitam dois mundos, a liberdade comunitária das Comunidads do Ésttrand Maior e o Monarco-Fascismo das coalizões do Ésttrand Afar. Com a passagem de Ignoto (IG) para Revolucionário (RV), o calendário foi marcado por sangue, a guerra civil de Puerto del Sol ainda dói no Ésttrand, nos últimos 5 anos tropas de Rosttock invadiram Sains Lauré, iniciando a primeira guerra entre Ésttrands, culminando no que pode ser o fim de Le Monde.

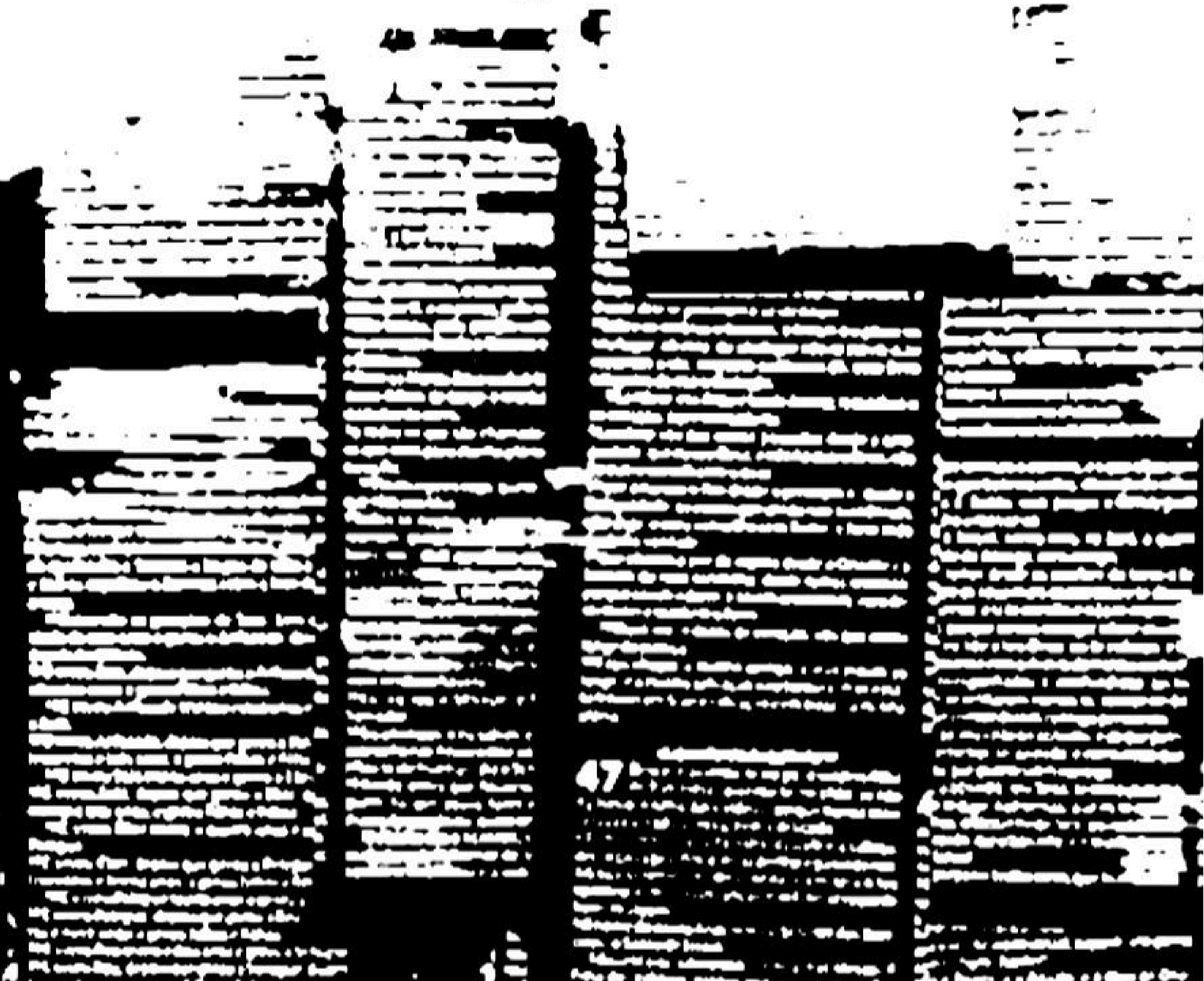
Você é um agente de mudança, seja um espião da Opera Mundi, um soldado da coalizão, um detetive da Milícia Interna ou um sonhador, você fará a diferença nessa história, sendo quem você é.


Mira del Norte
Angla-Sussex
Kaanga Attu
Sains-Libério
Tiukas
Barticol
Sains Lauré
Canabara
Santa-Credença
Rocinante
Passolargo
Pablo Sol
Puerto del Sol
Brémenfield
Kramastov
Rosttock
Corsa Bastia
Ólbia Sardena
Stravlop

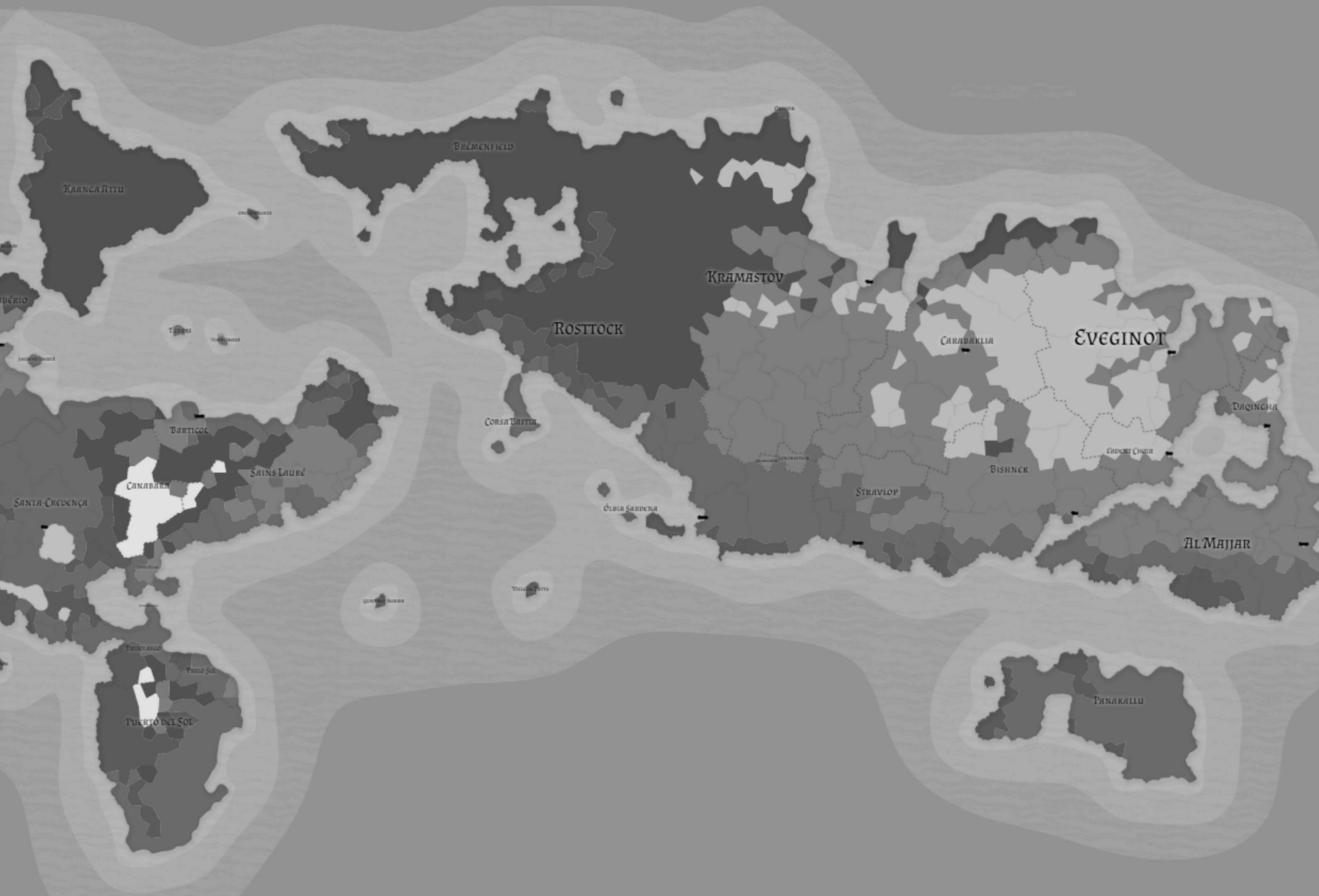

Brémenfield
Kramastov
Rosttock
Carabaklia
Eveginot
Daqingha
Bishnek
Stravlop
Al Majjar
Panakallu
Corsa Bastia
Ólbia Sardena
Tiukas
Barticol
Sains Lauré
Canabara
Passolargo
Pablo Sol
Puerto del Sol

Termos básicos

DX-*Dado de X lados*
DT-*Dificuldade do teste*
Essénce-*A essência do ser*
Elysium-*A propriedade de existência*
Umbra-*A possibilidade de ser*
Le Monde-*O mundo*
Ésttrand-*Continentes do além*
Isola-*O além branco*
Comunidads-*Comunidades independentes*
IG/RV-*Pós Ignoto/Revolução*



Um Homem de seu tempo



Prefácio

Quando se fala da história político-cultural dos Ésttrands, inevitavelmente cai-se sobre o nome de Lexus Stamatin, reconhecido por todo Le Monde por seu trabalho de pesquisa e análise política, especialmente de sua principal obra, "Por um além livre". No entanto, do mesmo tamanho, são conhecidas as controvérsias em torno de seu nome. E no mesmo tanto, que Stamatin era um Monarco-Fascista.

Este livro busca analisar a obra de Stamatin voltando sua análise aos fatos que constroem sua tese. Stamatin foi um homem de sua época, é necessário ler essa ótica e compreender que a genialidade não caminho com a ética. Esta obra, no entanto, não se entregará ao conformismo sem críticas.

Para informações atualizadas cheque as notas de rodapé.

O preâmbulo de um tempo doente

-Ésttrand Afar-Stravlop 1123 IG.

Homens de verdade não nascem. Essa é a primeira transcrição do primeiro instrumento da Karta Hoon. homens de verdade não nascem, eles são feitos, criados pela canção do tempo, vinculados ao perceptível caminhar do além pálido, que nesta obra chamaremos de Isola.

A compreensão de "homem" pode ser considerada nova em algumas perspectivas, com a transição do tempo novos significados são atribuídos à figura masculina, esta sendo evidentemente a mais importante. No entanto, não devemos cair na falácia do revisionismo, mas sim devemos interpretar na constituição completa o que significa e observa ser um homem.

Desde a jornada de Ignoto ao grande Oeste, milênios antes da história atual, existe a ideia da masculinidade na figura eremita, o equilíbrio entre a civilidade e selvageria, entre o isolamento e a fé. Ignoto foi o primeiro a realizar a passagem frequencial, isto sendo atravessar do Ésttrand Afar até o oeste selvagem do Ésttrand Oeste, sua vida se tornou lenda, como o primeiro monarca, libertador de terras, realizador de milagres, a santidade e a inocência, finalizando sua vida retornando a Al Majjar, após a conquista do Ésttrand Oeste.

E: Neste ponto é importante ressaltar que não há comprovação material sobre a conquista de territórios por Ignoto. Os textos históricos relatam sua jornada ao Ésttrand Maior, o qual Stamatin se recusará a chamar assim pela duração de sua vida, porém não implicitam em domínio territorial. As fontes de Stamatin são difusas, deixando transparecer sua visão monarco-fascista na interpretação da vida de Ignoto.

Doença. Essa é a definição para a idealização da verdade atual. Uma categoria infiel, sem crença, sem propósito, como um corpo sem órgãos. Infértil, inexistente, com fetiche em sodomia. Ignoto trouxe a verdade e civilidade ao Oeste, junto de sua fé no Karta Hoon, o princípio da esperança para uma morte digna.

Karta Hoon é o documento histórico mais importante para a análise material-cultural da propriedade humana em si. O caminhante frequencial trouxe à realidade o princípio da existência, revelando ao Oeste a dignidade, e trazendo ao Afar a crueldade incivil das Comunidads.

As Comunidads são campos de existência fundados no Ésttrand Oeste, criados a partir da ideia da cooperação, coletividade e autogestão. Ideia que demonstrou sua fraqueza durante, e atualmente, a missão civilizatória do Ésttrand Afar. Um povo sem um Rei é um povo sem Deus, um povo sem propósito e sem bandeira.

Portanto, a civilização se fundou deste modo, desde o Oeste ao Leste mais longínquo, o mundo antes e depois de Ignoto, o primeiro monarca.

E: Mais uma vez, não existem comprovações materiais sobre a alegação da monarquia sobre Ignoto. Ignoto durante a Karta Hoon traz instrumentos opostos à ideia monárquica, como no instrumento 5 do movimento IV-”Pelo sol e pela vontade, nenhum homem há de domar seu igual”.

A sorte agracia os habilidosos-Essa é a verdade sobre a missão civilizatória do Oeste. O coração revolucionário sangra pelos communards, mas estes nada nunca conseguirão sem um ídolo, mesmo que tentem forjar pela propaganda. Covardes como Krasmatov se ajoelham perante a uma nova ordem mundial que nunca será. Seu nome será esquecido em anos por sua covardia.

Nunca haverá uma revolução, não enquanto o povo temer as amarras que o prendem, e o senso da realidade. Os Ésttrands são como deveriam, o isolamento deve ser mantido, assim como as Isolas não devem ser perturbadas em sua natureza. Deve haver poder nas mãos de homens.

Ignoto não verá seu reino cair em silêncio.

E: Neste ponto brilha a genialidade de Stamatin, mais de 80 anos antes das primeiras revoluções communards ocorrerem ele as reconhecia como uma verdade. Sobre a intriga entre Stamatin e Krasmatov recomendamos a leitura do livro de Stamatin, "Távolas de um ignorante". Neste ponto também é possível notar o movimento lento e inicial da guinada ao fascismo após o início das primeiras revoluções que o Ésttrand Afar sofreria, assim como o movimento anti revolucionário futuramente chamado de "Flock" de Wilson Bird.

A costela, a pedra e a queixada de mula

et quicquid reliquum fuerit comedant bestie agri.
Ita facies in vinea et in oliveto tuo.
b bis. ut requiescat bos et asinus tuus:
a Sex diebus operaberis: septimo die cessa-
c et refrigeretur filius ancille tue et adve-
na. Omnia que dixi vobis custodite: et
per nomen externorum deorum non iurabitis:
neque audietur ex ore vestro. Tribus vicibus
per singulos annos mihi festa celebra-
bitis. Sollempnitatem azimorum custo-
dies. Septem diebus comedes azima
sicut precepi tibi tempore mensis novo-
rum: quando egressus es de egypto. Non
apparebis in conspectu meo vacuus. Et
sollempnitatem messis primitivorum operis
tui: quecumque seminaveris in agro. Sol-
lempnitatem quoque in exitu anni: quando congre-
gaveris omnes fruges tuas de agro.
Ter in anno apparebit omne masculinum
tuum coram domino deo tuo. Non immola-
bis super fermento sanguinem victime mee:
nec remanebit adeps sollempnitatis mee
usque mane. Primicias frugum terre tue
deferes in domum domini dei tui. Non coques
hedum in lacte matris sue. Ecce ego mit-
tam angelum meum qui precedat te et custo-
diat in via: et introducat in locum quem
paravi. Observa eum et audi vocem eius.
nec contempnendum putes: quia non dimit-
tet cum peccaveris: et est nomen meum in illo.
Quod si audieris vocem eius et feceris
omnia que loquor: inimicus ero inimi-
cis tuis: et affligam affligentes te. Pre-
cedetque te angelus meus: et introducet
te ad amorreum et ethëum et pherezeum
chananeumque et eveum et iebuseum: quos
ego conteram. Non adorabis deos eorum:
nec coles eos. Non facies opera eorum:
sed destrues eos: et confringes statuas
eorum. Servietisque domino deo vestro: ut bene-
dicam panibus tuis et aquis: et auferam
infirmitatem de medio tui. Non erit

infecunda nec sterilis in terra tua. Numerum
dierum tuorum implebo. Terrorem meum mit-
b populum ad quem ingredieris. Cunctorumque
a tam in precursum tuum: et occidam omnem
c inimicorum tuorum coram te terga vertam:
emittens crabrones prius qui fugabunt
eveum et chananeum et ethëum antequam
introeas. Non eiciam eos a facie tua
anno uno: ne terra in solitudinem redi-
gatur: et crescant contra te bestie. Pau-
latim expellam eos de conspectu tuo: do-
nec augearis: et possideas terram. Ponam
autem terminos tuos a mari rubro usque
ad mare palestinorum: et a deserto usque
ad fluvium. Tradam in manibus vestris ha-
bitatores terre: et eiciam eos de conspectu
vestro. Non inibis cum eis fedus: nec cum
diis eorum. Non habitent in terra tua: ne
forte peccare te faciant in me si servieris diis
eorum: quod tibi certe erit in scandalum. xxiiij
Moysi quoque dixit. Ascende ad do- C.
minum tu et aaron nadab et abiu.
et septuaginta senes ex israel: et adorabi-
tis procul. Solusque moyses ascendet ad
dominum: et illi non appropinquabunt: nec
populus ascendet cum eo. Venit ergo moyses:
et narravit plebi omnia verba domini atque
iudicia. Responditque omnis populus una
voce. Omnia verba domini que locutus
est faciemus. Scripsit autem moyses uni-
versos sermones domini: et mane consur-
gens edificavit altare domino ad radices
montis: et duodecim titulos per duode-
cim tribus israel. Misitque iuvenes de filiis
israel: et obtulerunt holocausta: immola-
veruntque victimas pacificas domino vitu-
los duodecim. Tulit itaque moyses di-
midiam partem sanguinis et misit in cra-
teras: partem autem residuam fudit super alta-
re. Assumensque volumen federis: legit
audiente populo. Qui dixerunt. Omnia que
locutus est dominus faciemus: et erimus

Deus e Diabo na terra do sol

Le Monde-Ésttrand Maior

O sibilar violeta das dunas brancas não perdem sua ironia em mim, transposto sobre a visão do sol, a canção do além toca minha alma com acordes erráticos, as frequências alcançam desde Puerto del Sol até Eveginot, eu abro meus olhos com a luz, eu os fecho com o calor. Vinte anos se passaram, a cor da minha pele sangrou sobre a minha alma, contando a verdade dos dias caminhando entre Isolas no mar pálido. O passado não morreu, ele nem passou. Existe simultaneidade, verdades simultâneas que se conectam entre mídias, mensagens contadas através da verdade, ao mesmo tempo, em tempos diferentes. Eu estou voltando para casa.

“Não precisa ser tão difícil”

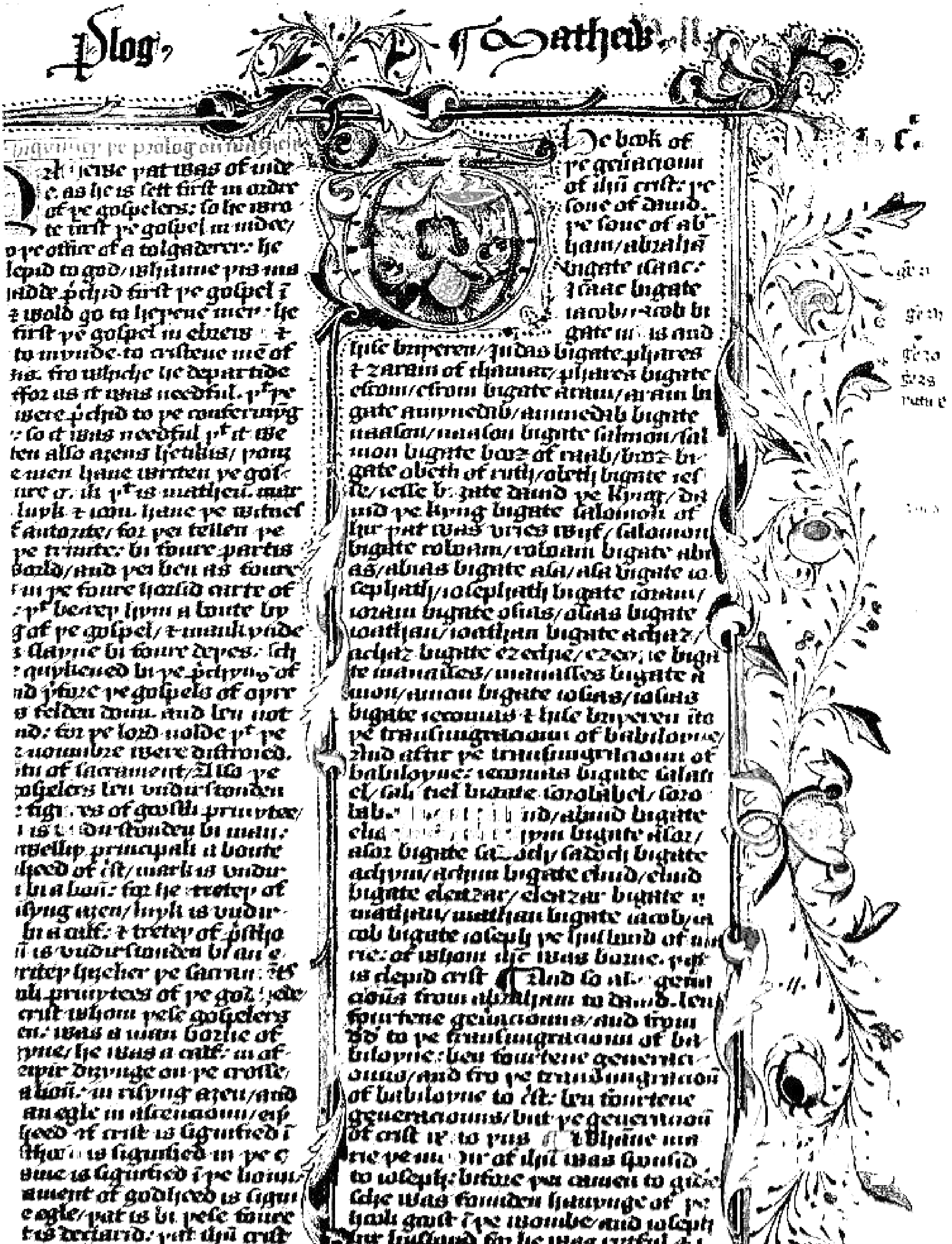
A vida nem sempre foi assim? Não. Eu ainda tinha fulgor quando eu encontrei a Mulher, ela dizia que sangue de um igual manchava minhas mãos. Eu estava fugindo, longe de casa, o mais longe. Nessa época a bala dentro do casulo ainda não tinha meu nome. Eu a encontrei passando por Passolargo, caminhando ao norte, longe da guerra, todos estávamos escapando de uma verdade, mesmo os de olhos vermelhos e os de pele roxa não sabiam o que era realmente a guerra.

Não existe local para morrer. O caminho é o ponto. Eu caminhei por tanto tempo para escapar da sombra. Eu lembro das folhas amarelas caindo, demonstrando o quão longe eu tinha chegado, mas o torpor não saia da minha boca. Em Santa Credença tudo começou a acabar, a guerra estava subindo ao norte, as milícias internas em confronto traziam à tona a hipocrisia do Modus Operandi, ou nesse caso, Opera Mundi. O sangue é vermelho dos dois lados, ninguém morre em silêncio.

"O preço a se pagar"

O Juiz me disse isso, quando cruzamos os caminhos. Ele não me convenceu, depois de tudo, culpa é algo que eu sei reconhecer no espelho. Ele estava descendo ao sul, dizia que estava em busca do propósito, se isso existe. Ele era uma engrenagem de uma máquina muito maior, só mais um homem seguindo ordens, como tantos outros. Eu senti um calafrio quando passei pela Cicatricial, o sentimento de que nada voltaria, que o fim estava chegando junto do frio.

Eu ainda me lembro disso. Por que as memórias voltariam agora? Você queria conhecer. A seiva das árvores adorna as casas mais velhas da Comunidad, existe um brilho dourado, que rebate nas bandeiras carmim. Era o seu preferido. Eu olho para baixo e vejo seu último desejo me encarando com antecipação. O primeiro pecador.



Todas as estradas

Le Monde-Ésttrand Maior

Existe um fetiche sobre o amor, não apenas no âmbito sexual. A glamourização da idealização. As Comunidads não nasceram do amor, muito sangue foi derramado pelo sonho dos communards, ainda é. Todos precisam de um local para voltar, uma ideia, essa é a idealização do amor, a esperança de se tornar algo maior que a morte, uma construção. Muito longe daqui, no Ésttrand Afar homens almejam a deidade, criando um experimento da imortalidade, no entanto eles não sabiam sua origem. Esse era um experimento mental. Mais longe ainda, em um quarto em Eveginot, o mais extremo da Angla-Sussex, uma criança faz aumentar 1 grau de temperatura, pela sua fé no comunismo. Ninguém nunca vai saber.

"O show deve continuar"

Cruzei uma vez com o Juiz. Havia mais sangue em suas mãos do que nas minhas. Ele lutava uma batalha interna, alheia e intrínseca à guerra. Ordens são palavras da mais perigosa origem. Em seus olhos notava-se a maresia, um homem do exterior, semblante de Kramastov, ao menos de origem. Ironia, talvez. Um colonizador lutando pela revolução, é o que seus ancestrais pensaram, provavelmente, mas ele tinha fé na Opera.

O Filho era um rapaz interessante. Fugia de casa, fugia de muita coisa. Eu ia ao sul, ele fugia da guerra, Passolargo foi nosso encontro. Ele viu os meus pecados, as marcas que o desejo deixam sobre nós, e o preço da observância. Mas ele também tinha segredos. Nem tudo deve ser falado, como agora. A distância é uma fração do tempo que podemos contemplar, Sains Libério já está tão longe agora.

Corpos

A guerra me abraçou sem medir força, a sanguinolência pinta as ruas do porto, bandeiras de uma ideologia morta cobrem corpos mais novos que suas ideias. Não há liberdade na morte. Eu precisava ser livre, atravessar as frequências que cantam em minha mente, longe, muito longe do que deixei para trás, eu precisei deixá-lo para trás.

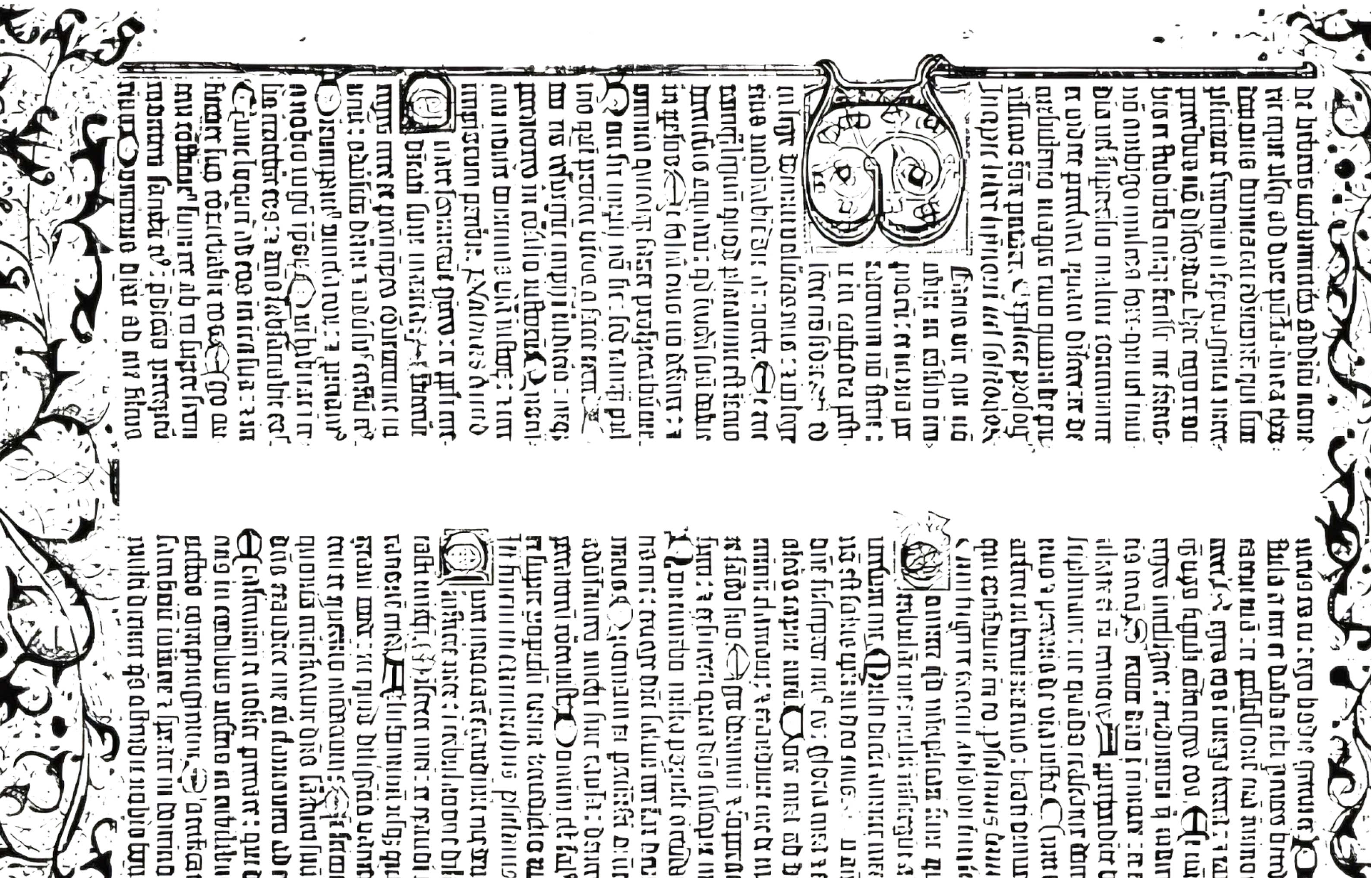
Opera

Le Monde-Ésttrand Afar

Perseverança, continuidade, observância. Somos criados pelo sangue, tornados homens pelo sangue, seremos levados pelo sangue. Eu estudei a arte da guerra, de Adonis até Krasmatov, eu sei a guerra, é tudo que eu sei. Eu era um aniquilador, batalhões se entregavam a mim, aos meus pés a terra tremia, as ondas do além se contorcem ao meu nome, mas agora, tão longe, o que me resta?

Le Monde-Ésttrand Maior

O sangue do sul derrama sem parar, tantos homens morreram em vão, e eu não pude fazer nada. As lendas que ouvi de todos os guerreiros que nomearam minhas terras, nada me preparou para o horror da guerra, a insignificância causada pela morte da inocência, e ainda pior, a culpa por abandonar seu cargo.



“Soldados mortos e homens loucos”

Eu encontrei a Mulher em Santa Credença, no Porto da Libertà, as balsas de Sains Libério estavam adormecidas com a guerra, o maior fluxo se tornou migratório agora. Angla-Sussex era meu chamado, mas não podia mais ver homens entregarem suas vidas a uma causa morta, tão distante de um trono. Eu não estava fugindo, eu era a resposta.

As invasões do Ésttrand Afar no continente Maior e suas comunidads deixou cicatrizes coloniais intensas, divisões injustas, quebra de culturas, sangue derramado e miséria. As revoluções dos communards de 1209 IG. mudaram o balanço da história, mas muitas lágrimas caíram em silêncio, o avanço popular propulsionou a melhoria do proletariado, mas tanto sofrimento se condensa dessa forma.

Em 5 RV. a guerra em Puerto del Sol começou com um conflito civil. Minorias étnicas ainda são oprimidas sob a bandeira vermelha. O conflito se tornou armado entre a milícia popular local, Puerto-Solana e a Opera Mundi, inflamando o sentimento revolucionário adormecido após 100 anos de revolução.

Nós não sabemos ainda, mas em mais 17 anos Rosttock lançará suas tropas a Sains Lauré, começando a primeira guerra inter frequencial, onde no fim só restará poeira e ossos dourados.

"Todos fogem de algo"

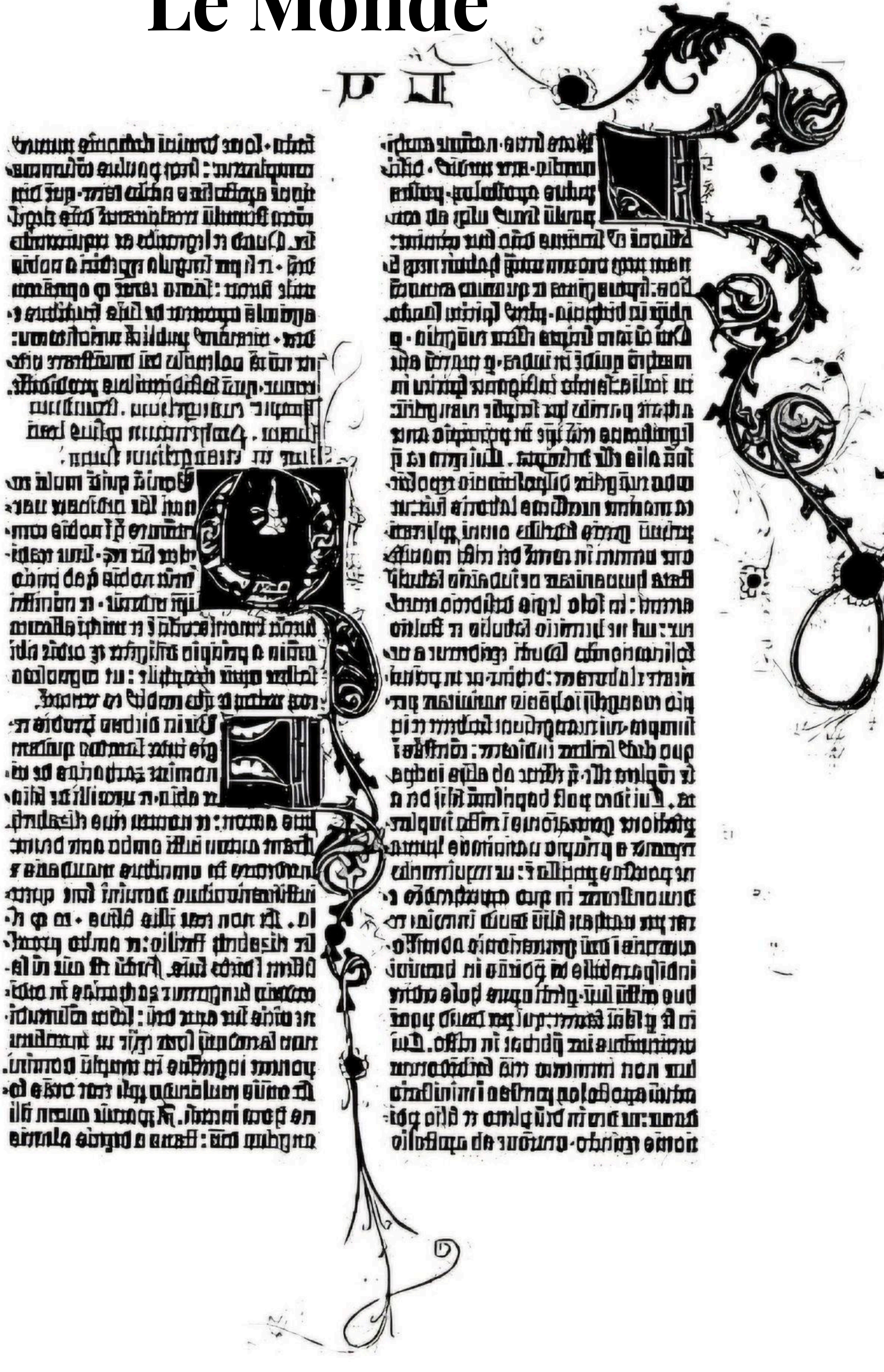
Encontrei o Filho indo em direção a Puerto de Sol, ele a Rocinante, ao Oeste. Mesmo tão jovem, havia sangue em seus olhos, mais ainda em suas mãos. Não havia nada que eu pudesse dizer a ele. No fim, era minha culpa a guerra que ele fugia.

Caminhar pela Ésttrand traz uma consciência elevada quando sozinho. A canção do além e seus mares violetas se infiltram na consciência, cria uma percepção elevada entre a existência, a observância e as frequências, o futuro e o passado se tornam um misto colorido de branco e violeta.

Puerto del Sol

Eu nunca deveria ter deixado isso acontecer, me desculpe.

Le Monde



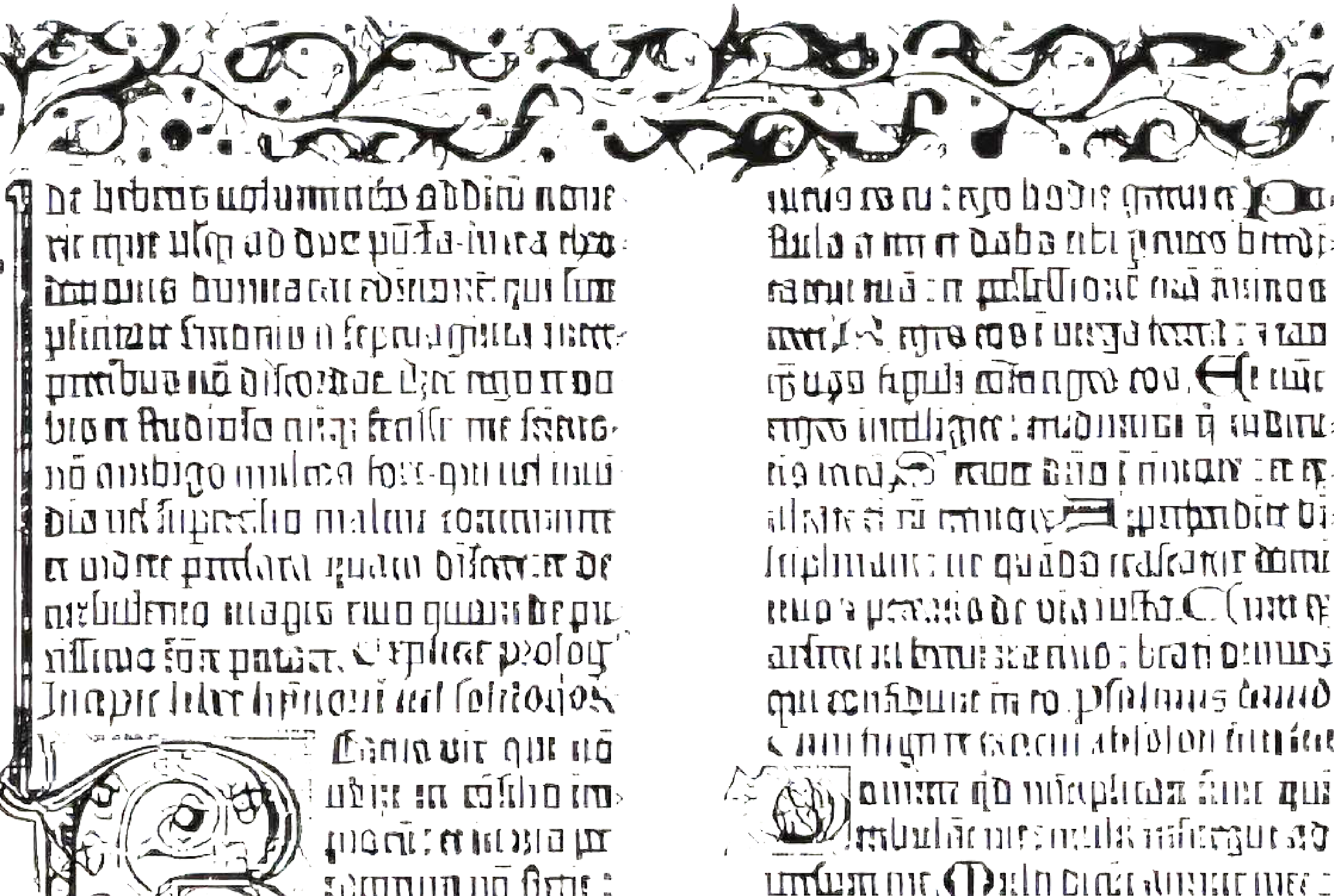
Communards

Le Monde passou pela revolução comunista há décadas atrás, e mesmo desse modo ainda existe uma assombração que paira na política inter-frequência. A guerra cultural é uma constante, métodos de manipulação de massa, parapsicologia, manipulação das ondas do além para reiterar uma política morta, sonhos adormecidos, verdades impossíveis.

Em meio à guerra civil Porto-Solana, a missão colonizadora Monarco-fascista do Ésttrand Afar e a contracultura, um milagre nascerá, como deve ser. Nesse mundo não há mais espaço para reis e deuses, apenas homens.

O espírito communard retornou ao fulgor com a invasão de Rosttock em Sains Lauré em 22 RV.

Neste capítulo falaremos um pouco sobre os movimentos sociais e figuras de propaganda de Le Monde.

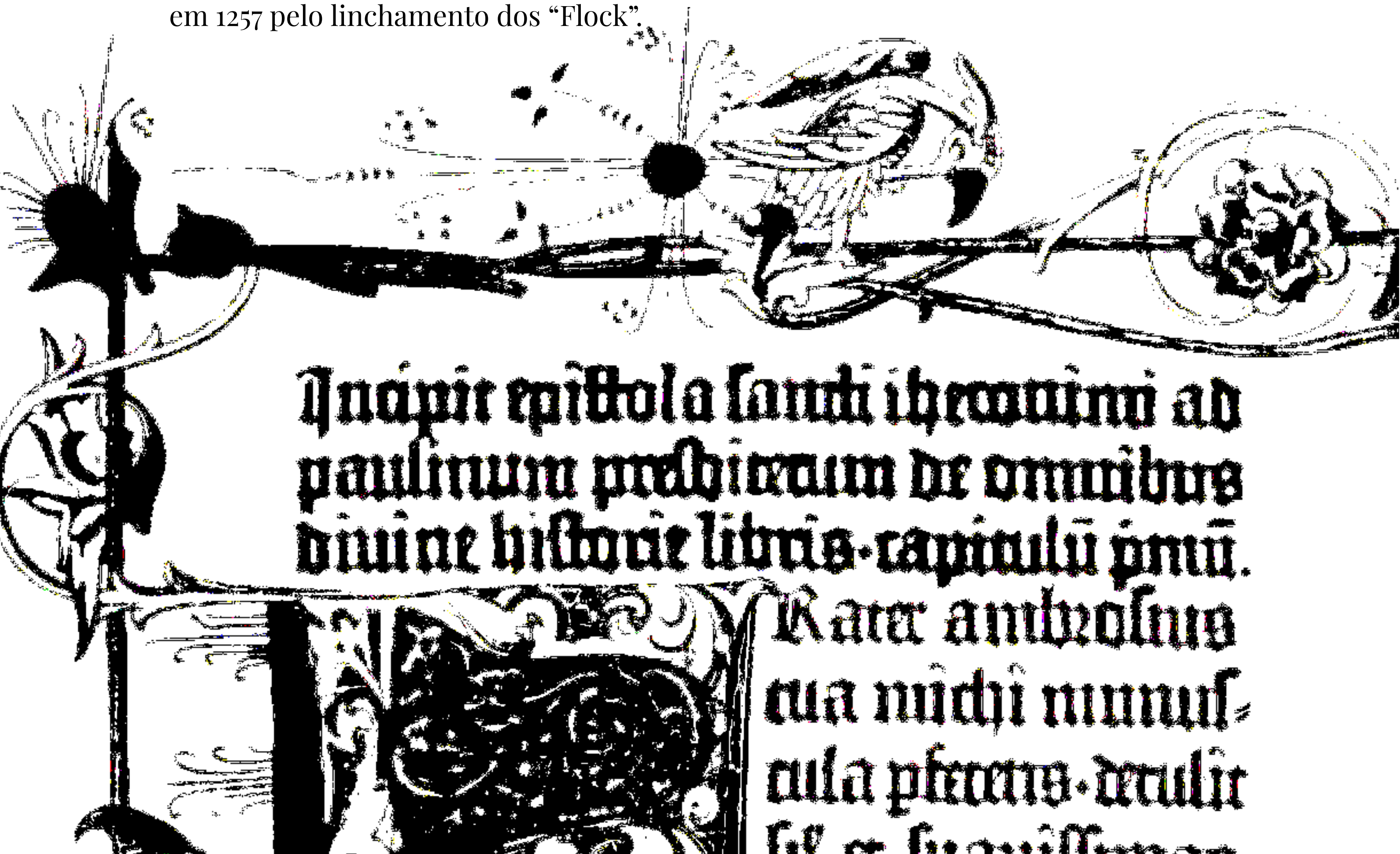


Arturo Costa

Arturo Costa, ou “Arturito”, foi um guerrilheiro revolucionário nascido em Puerto del Sol durante as revoluções de 1209’, formado em história política pela université de Portobello em Rocinante, sua influência maior foi durante a revolução de Santa Credença em 1228 IG, mobilizando o movimento estudantil da região e criando o “Manifesto Revolucionário”, livro base para a radicalização communard Puerto-Solana. Arturo no entanto não viveu para vê-la, sendo assassinado em 1257 pelo linchamento dos “Flock”.

Daz Krasmatov

Krasmatov foi um líder político revolucionário, nascido na aristocracia do Ésttrand Afar, ele viajou o Ésttrand Maior em busca de uma nova política, desacreditado a missão civilizatória de Afar. Krasmatov se tornou um dos maiores nomes da ”polític communard” que nasceria futuramente nas Comunidads. Em 1158 IG Krasmatov foi assassinado por um adversário político, Lexus Stamatin.



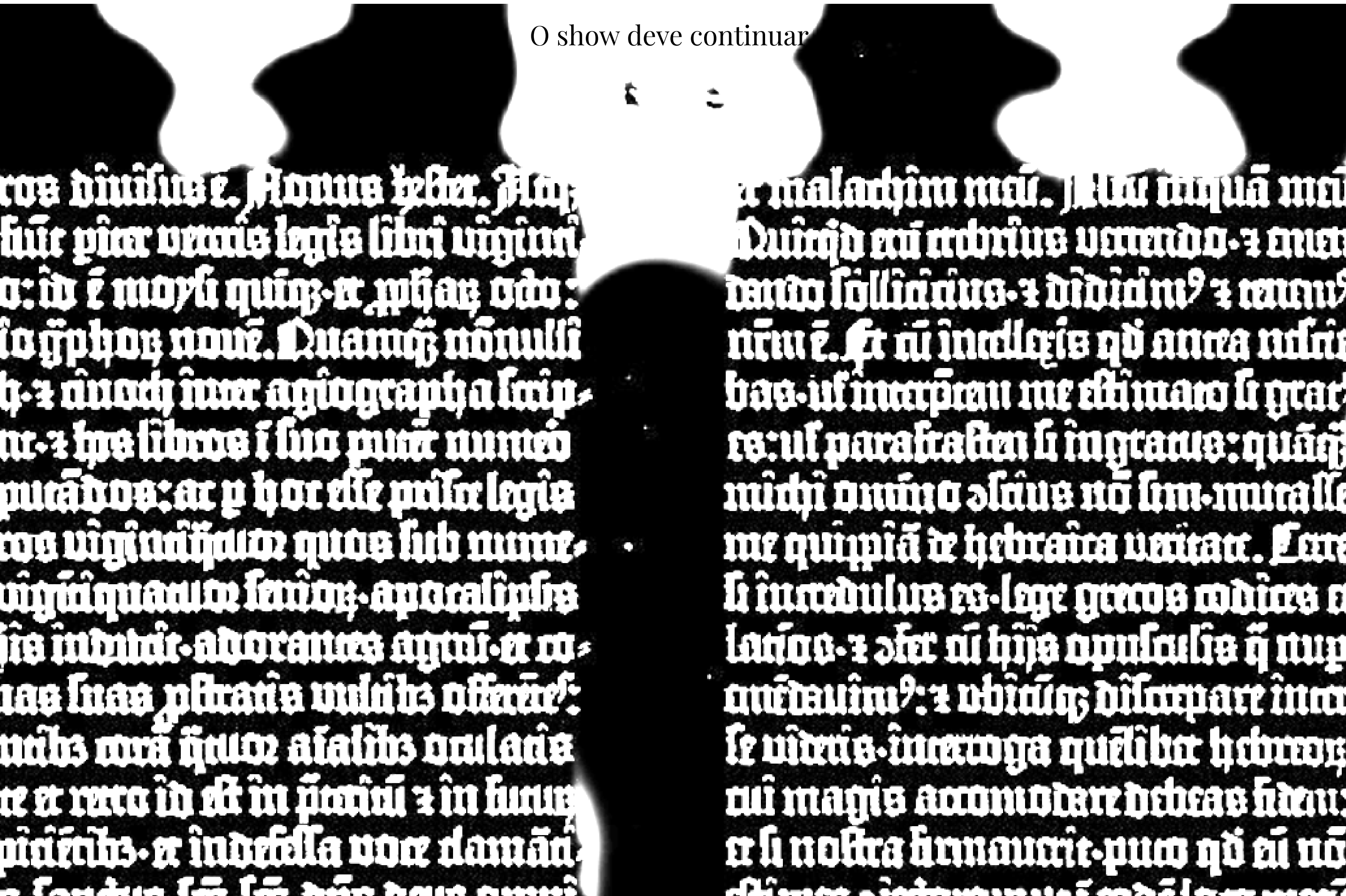
Opera Mundi

A Ópera é a milícia de organização dos Ésttrands, fundada em 1 RV, com o papel de coordenar as milícias locais das Comunidads, seu braço militarizado de segurança e contenção é a Milícia Interna, que também funciona como bureau de investigação. A Ópera cuida da mobilização social e agenciamento de setores, a compreensão de movimentos e circulação. O patrono da Ópera é Krasmatov, político e guerrilheiro contra a colonização do Ésttrand Maior. Há anos uma guerra civil começou entre a milícia popular de Puerto del Sol e a Ópera, iniciada pelo incidente de 17.

Além do funcionamento paramilitar, a Ópera também tem papel de inteligência, com o Bureau de Investigações Frequenciais (BIF), que investiga o funcionamento das isolas do além e sua alteração na realidade, assim como a manutenção dos meios de mergulho do além.

Outros setores são englobados pela Ópera, como o setor de propaganda e censura social, o tesouramento e a Coalizão Interna de Saúde e Direitos Humanos (CISDH).

O show deve continuar

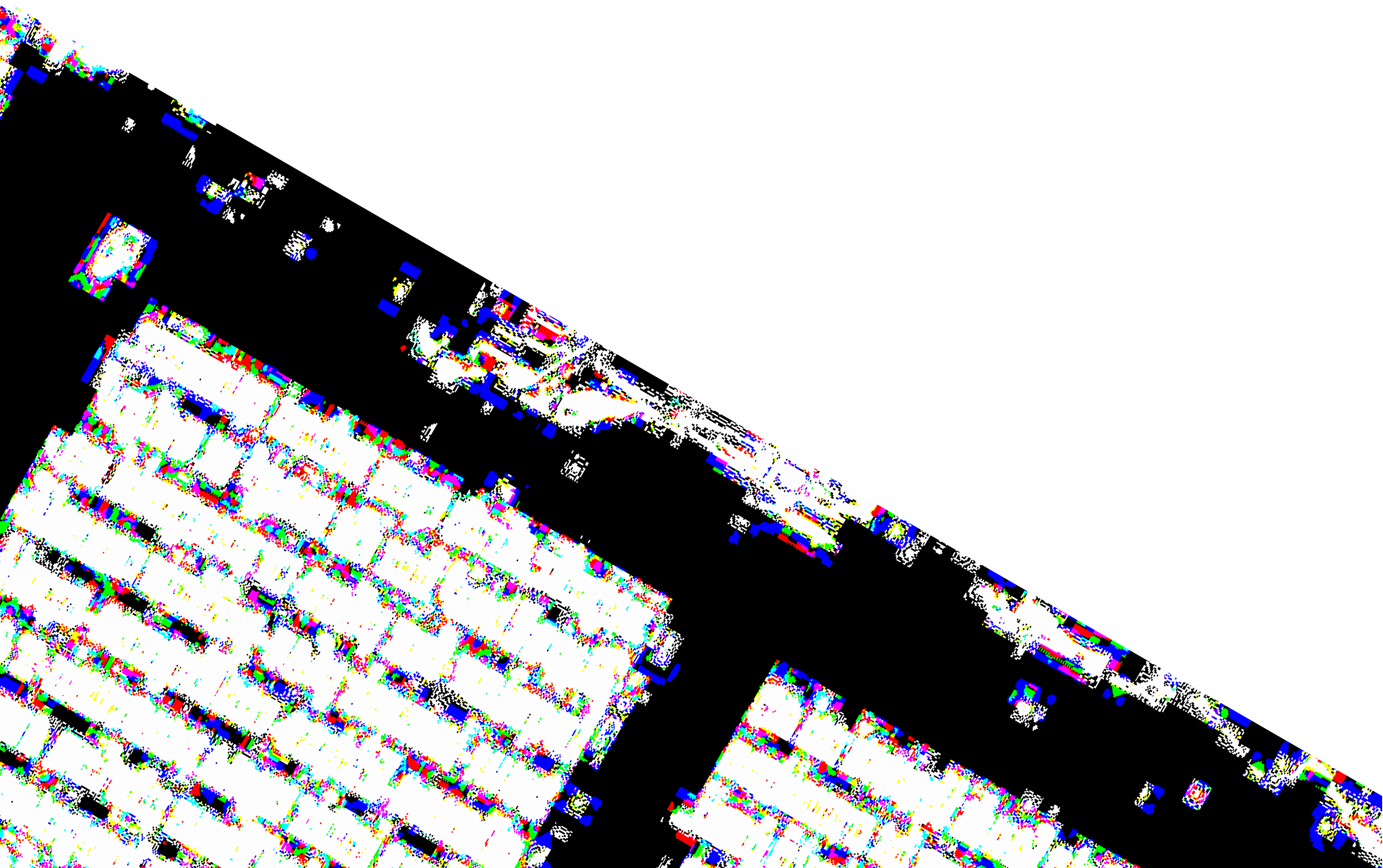


Heartman

Heartman é um agente lendário da Ópera, um agente de campo especializado em infiltração e coleta de dados. Lendas dizem que Heartman é um apelido para diversos agentes ao longo da história, outros dizem que ele é o filho bastardo da aristocracia de Stravlop. Heartman não possui um rosto, mas suas missões são sucessos constantes, sendo ele o criador da técnica 404 "heartman" de resistência à tortura.

404

A técnica 404 consiste em um nível avançado de visualização e projeção de self. Primeiro realizando a visualização de um objeto observado, criando um vínculo mental com ele, e em seguida projetando sua consciência para o mesmo. Atenção: a realização falha desta técnica pode gerar uma tulpa desregular.



Coalizões

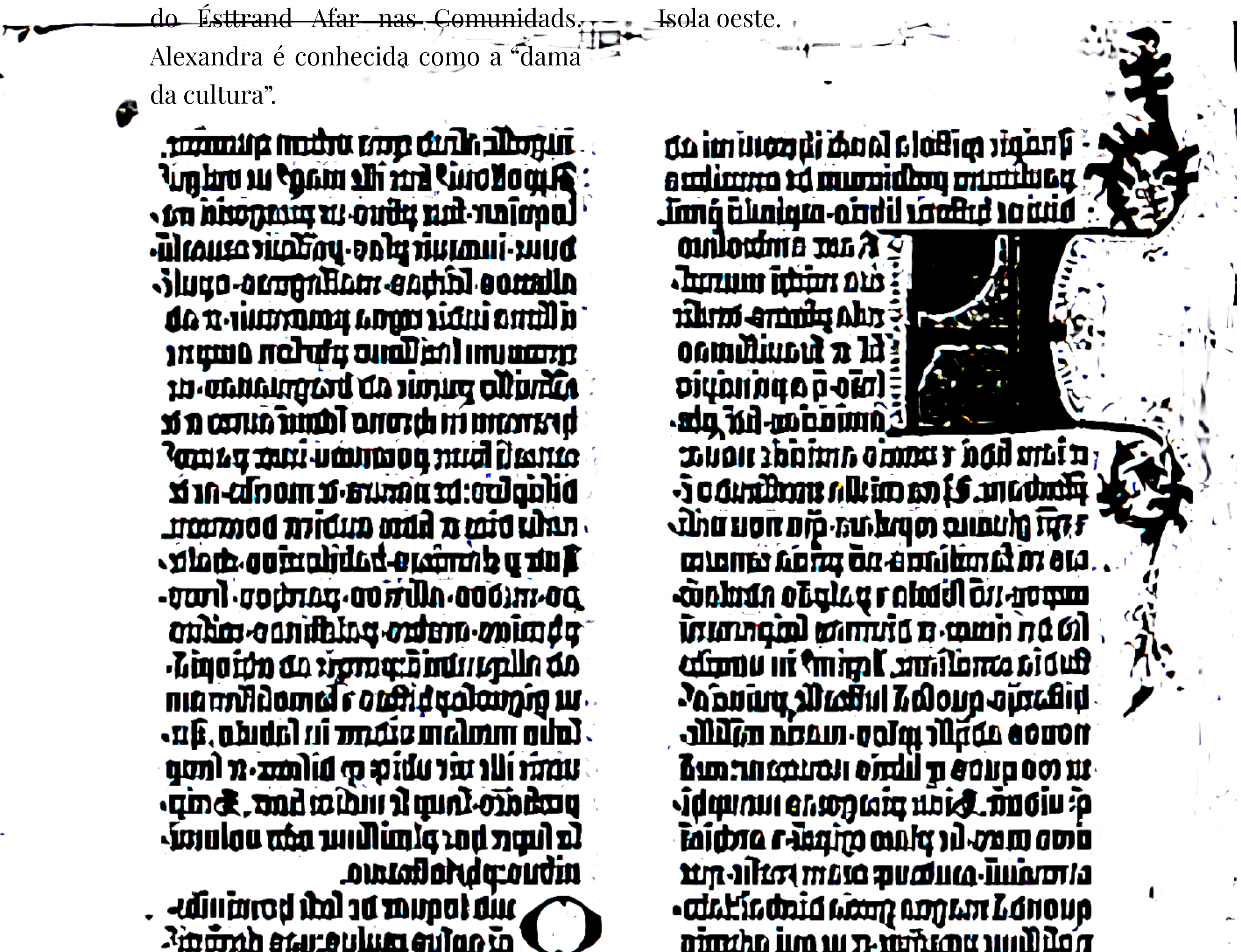
As coalizões aristocráticas são a formação política predominante no Ésttrand Afar, consistindo de grupos empresariais paramilitares bancados politicamente pela aristocracia monárquica. As famílias em poder se mantêm as mesmas desde a fundação das coalizões previamente à colonização das Comunidads. Lendas dizem que figuras poderosas usam do além como um meio de replicar sua essénce e se manter em poder, um método de imortalidade através da observância.

Alexandra Adreivich

Alexandra é descendente da linhagem Adreivich e Praskovia, duas das casas aristocráticas mais poderosas do Ésttrand Afar, com seu domínio e origem em Eveginot e Brémenfield, respectivamente. Alexandra deu frente nos anos 4 RV da frente político cultural de Rosttock, visando retomar os bons modos e cultura tradicional do Ésttrand Afar nas Comunidads. Alexandra é conhecida como a "dama da cultura".

Grygor Smolensk

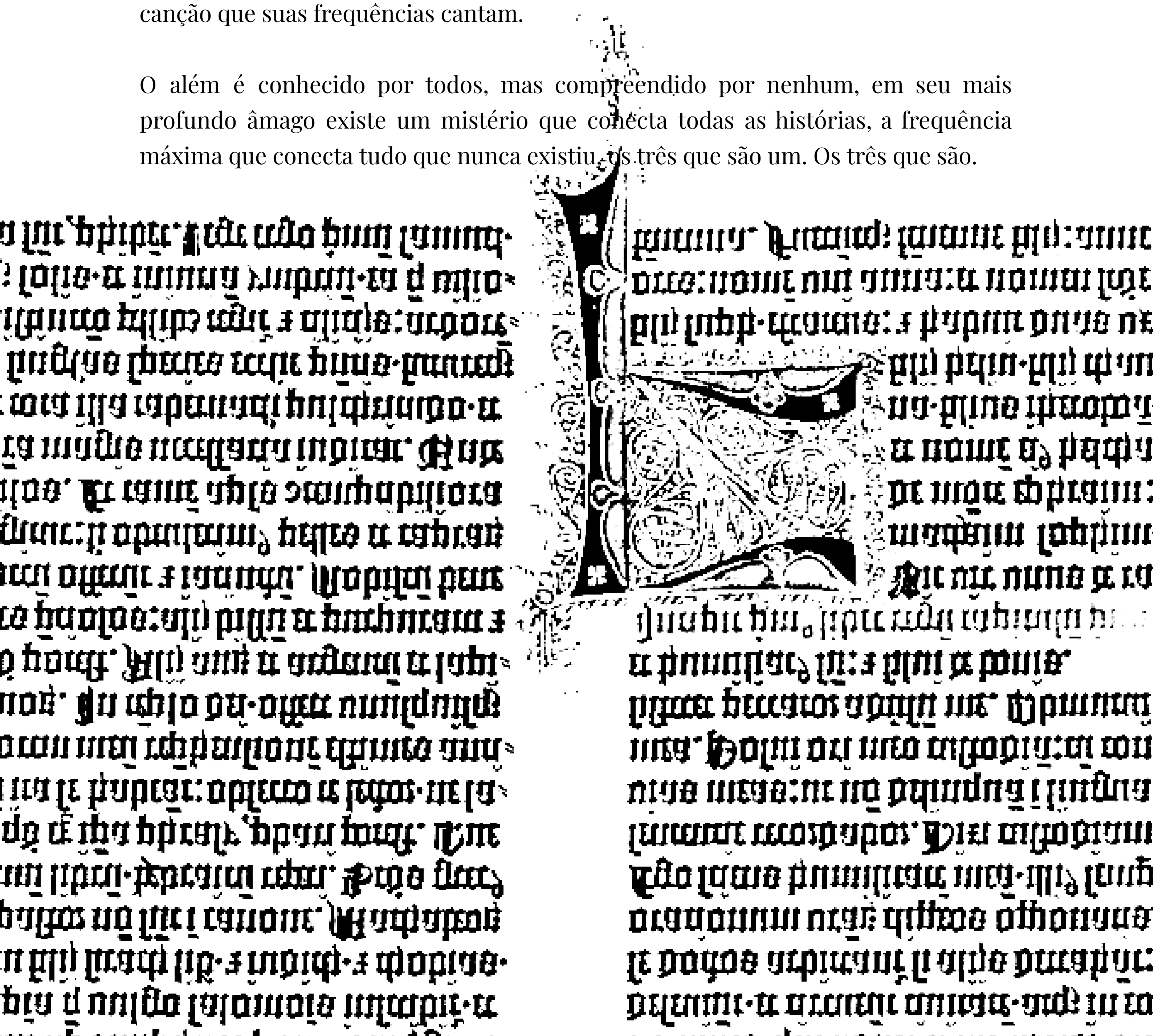
Grygor é professor da université de Bishnek, formado em ciência política e econômica pela casa de Panin, em Stravlop. Grygor é fundador da filosofia conciliacionista de frequências, a ideia de um pacto não verbal de dominância do Ésttrand Afar sobre o Ésttrand Maior. Grygor também é financiador dos estudos da Isola oeste.



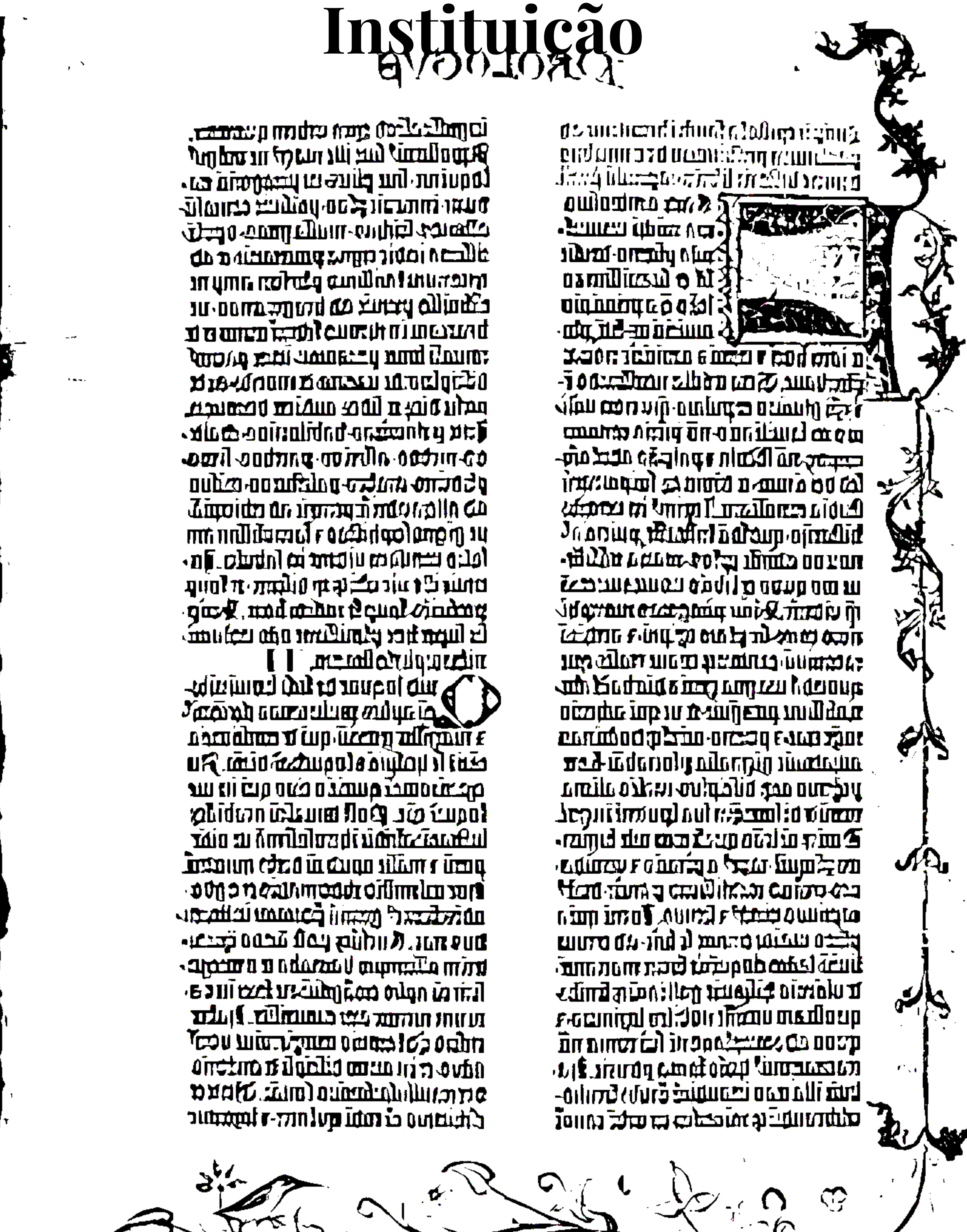
O além

Através de Le Monde uma verdade pálida se espalha, a Isola, um deserto de existência impossível sibilante de violeta, um mar de possibilidades e frequências que vibram de forma impossível, onde o passado e futuro se conectam e a realidade se transforma. O além é o espaço branco que ilha os Ésttrands e separa a vida, navegadores atravessam o além usando contra frequências, abrindo um caminho radial de canções impossíveis, existem aqueles que se aprofundam no além, os mergulhadores, que buscam a resposta no fundo do deserto branco, ouvindo a canção que suas frequências cantam.

O além é conhecido por todos, mas compreendido por nenhum, em seu mais profundo âmago existe um mistério que conecta todas as histórias, a frequência máxima que conecta tudo que nunca existiu, os três que são um. Os três que são.

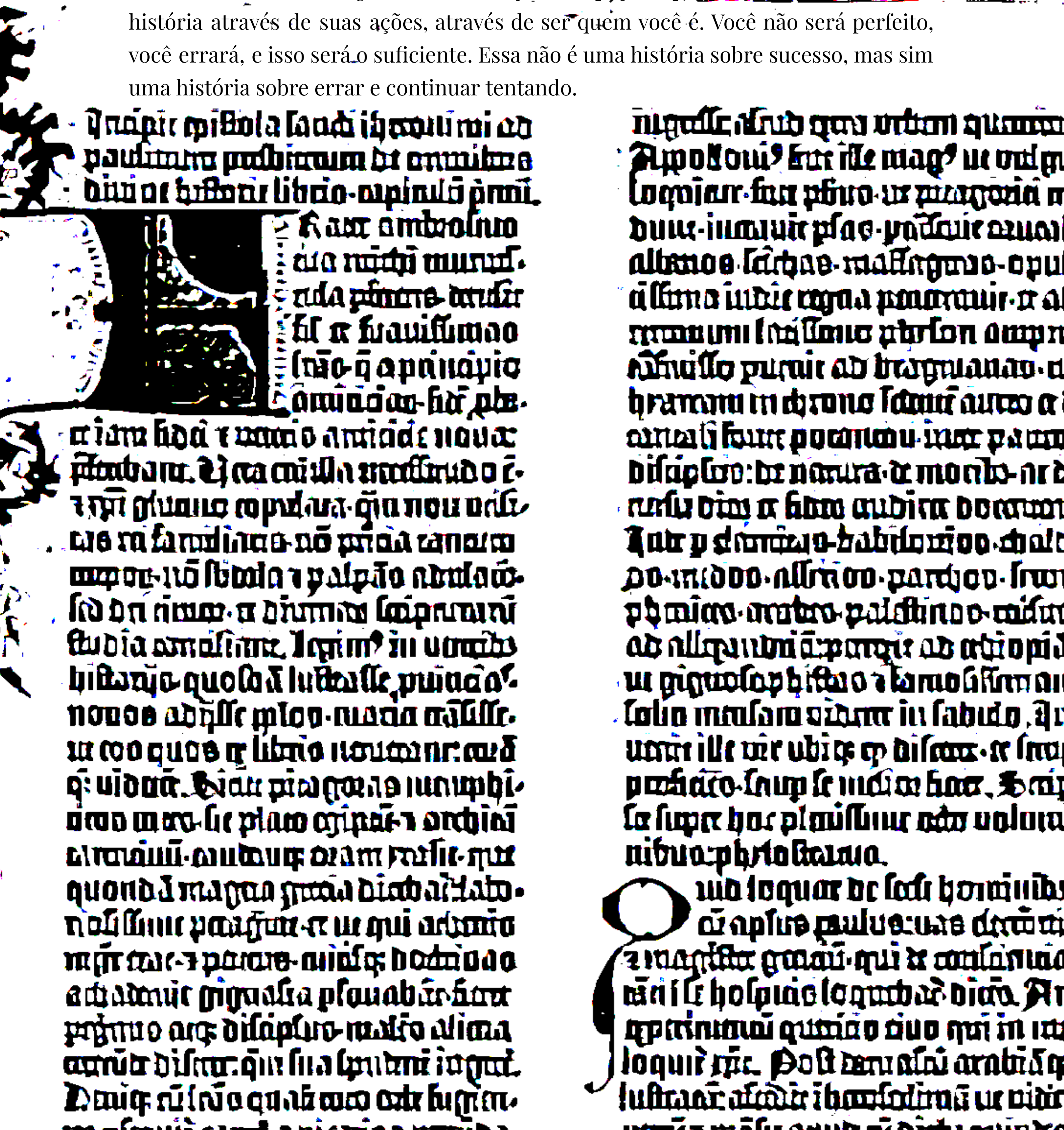


Instituição



Um agente de mudança

Neste capítulo você aprenderá a criar seu personagem em Le Monde. Seus sonhos, esperança, vida e possibilidades de existência, no que você sonha, luta e vive. Em Tenonderã você é um agente de mudança, uma pessoa que pode alterar o rumo da história através de suas ações, através de ser quem você é. Você não será perfeito, você errará, e isso será o suficiente. Essa não é uma história sobre sucesso, mas sim uma história sobre errar e continuar tentando.



Essência

Esses são os dados básicos que você aprenderá a completar. Sua ficha consistirá em:

Essénce

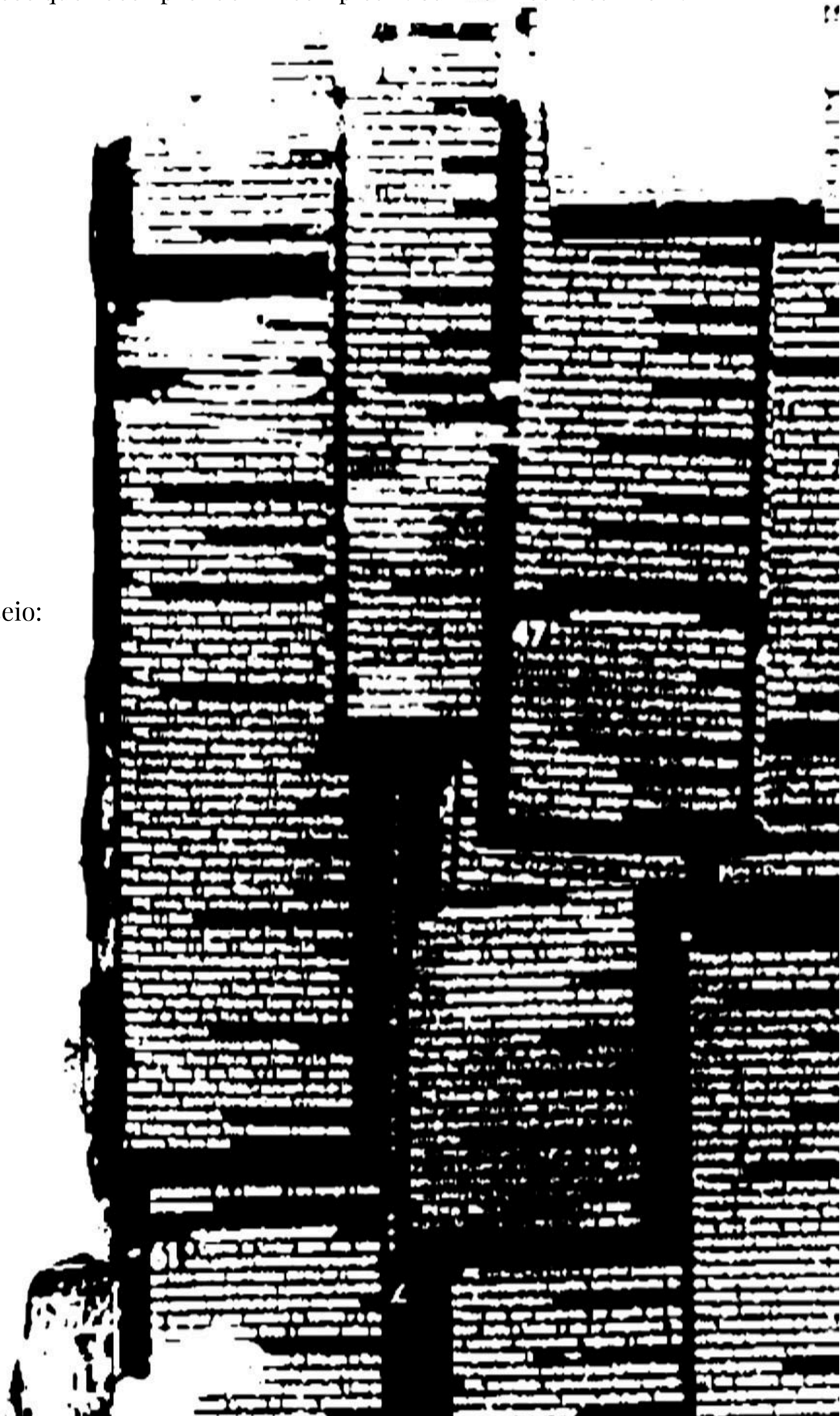
Delírio:
Equilíbrio:
Fulgor:

Elysium

Dialética:
Materialidade:
Savoir faire:

Umbra

Compreensão:
Coordenação de manuseio:
Expressividade:
Ignoto:
Interface:
Intuito:
Irmandade:
'Lärsanē:
Lore:
Mederi:
Obstinação:
Psicoótica:
Psicotécnico:
Séance:
Truculência:



Compreensão

Essénce: A essência básica do seu ser e seu bem estar

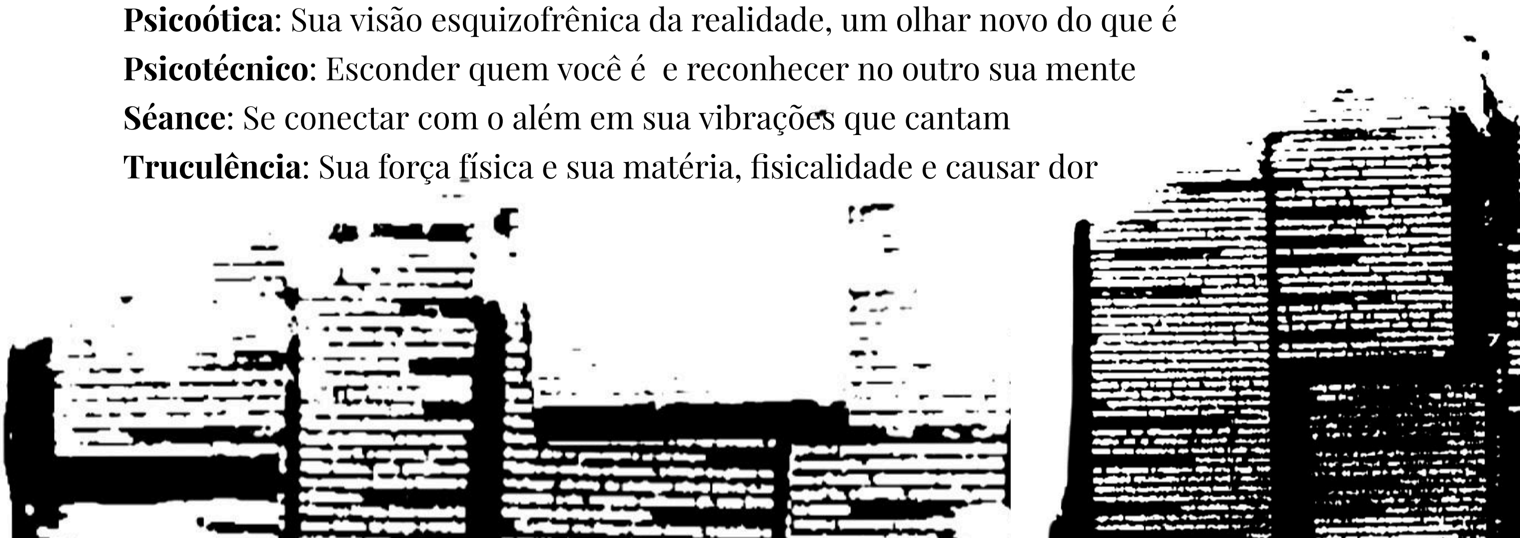
Delírio: A complexidade do além adentrando sua mente e sua saúde mental
Equilíbrio: Sua compostura e capacidade de resistir à ansiedade
Fulgor: Sua saúde física e corporal

Elysium: Seu ímpeto de existência, a capacidade da sua realização

Dialética: Sua mente e a existência do saber incorpóreo
Materialidade: Sua fisicalidade e a proeminência do existir material
Savoir faire: Saber fazer, sua conexão humana, sua alma

Umbra: O contraponto de sua existência, a possibilidade do que não é

Compreensão: Sua compreensão da realidade, conhecimento e conexão
Coordenação de manuseio: O movimento delicado, suas mãos e o toque doce
Expressividade: Expressar sua alma vasta, refletir tudo que você é
Ignoto: O desconhecido, a fé, o saber do impossível
Interface: Se conectar com o artificial, telas, vibrações, toque
Intuito: Sua intenção, boa ou má, sua consciência
Irmandade: A conexão com a humanidade ou animalidade, se conectar com o igual
'Lärsanē: O crime, o errado, o vilanesco
Lore: Saber o que já foi, o passado espelhando o futuro
Mederi: Saber curar, cuidar do outro ou de si
Obstinação: Sua força de vontade e a resistência para continuar vivendo
Psicoótica: Sua visão esquizofrênica da realidade, um olhar novo do que é
Psicotécnico: Esconder quem você é e reconhecer no outro sua mente
Séance: Se conectar com o além em sua vibrações que cantam
Truculência: Sua força física e sua matéria, fisicalidade e causar dor



Princípio

Ao criar seu agente você deverá alocar seus pontos de poder ao máximo de 5 em Elysium e Umbra, definindo seus atributos mais fortes e menos presentes. Não tente ser bom em tudo. Ao criar sua ficha você recebe:

10 pontos de cada Essénce

3 pontos de Elysium

10 pontos de Umbra

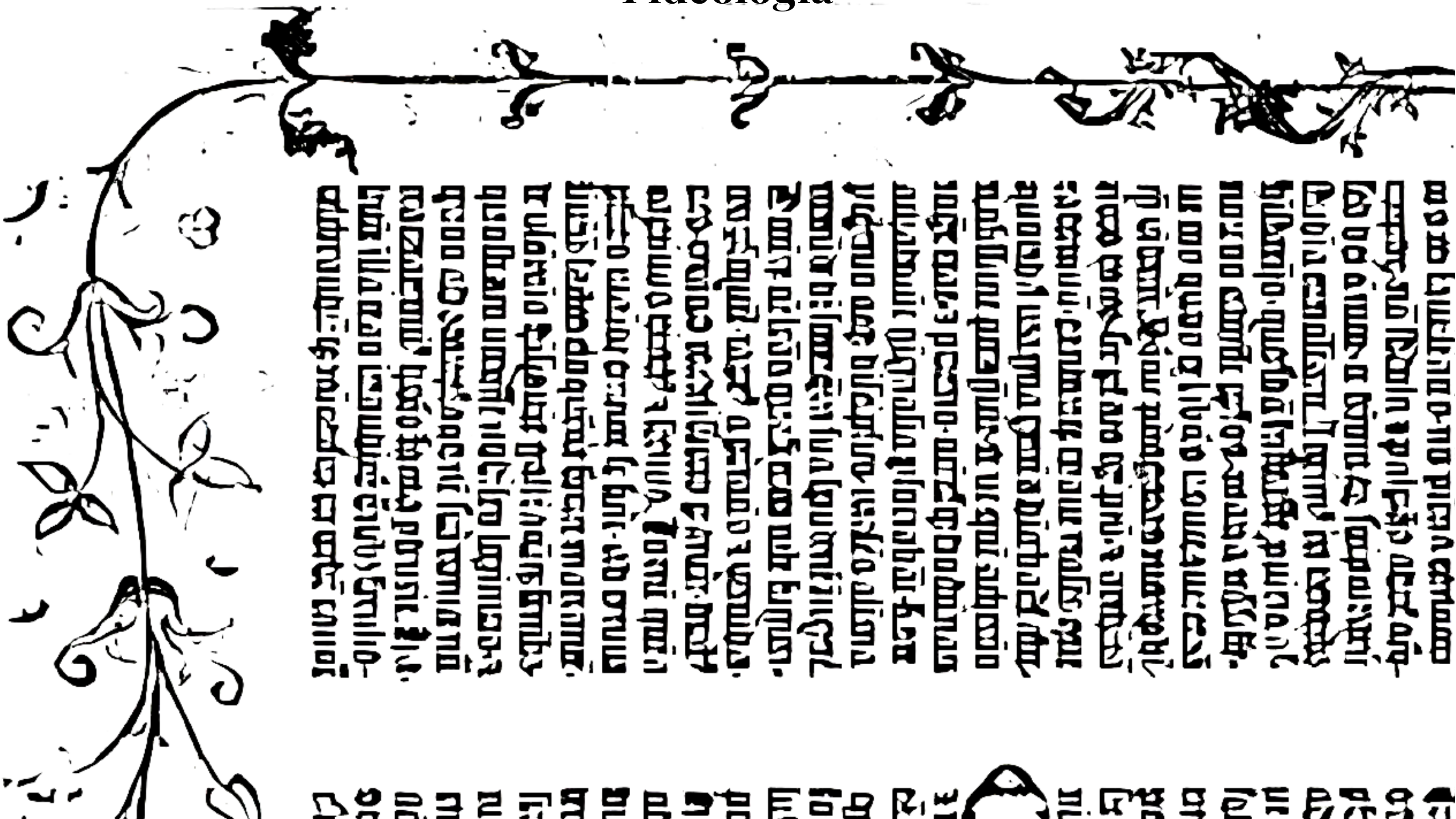
3 habilidades

Ao se tornar mais experiente você ganhará novos pontos, podendo recuperar o que perdeu ao longo do tempo, recebendo:

1 ponto de Elysium

2 pontos de Umbra

1 ideologia



Felicia

Bonjour, pays de cocagne

Eu estou tão feliz que fizemos a transição, nós conseguimos, mon coeur

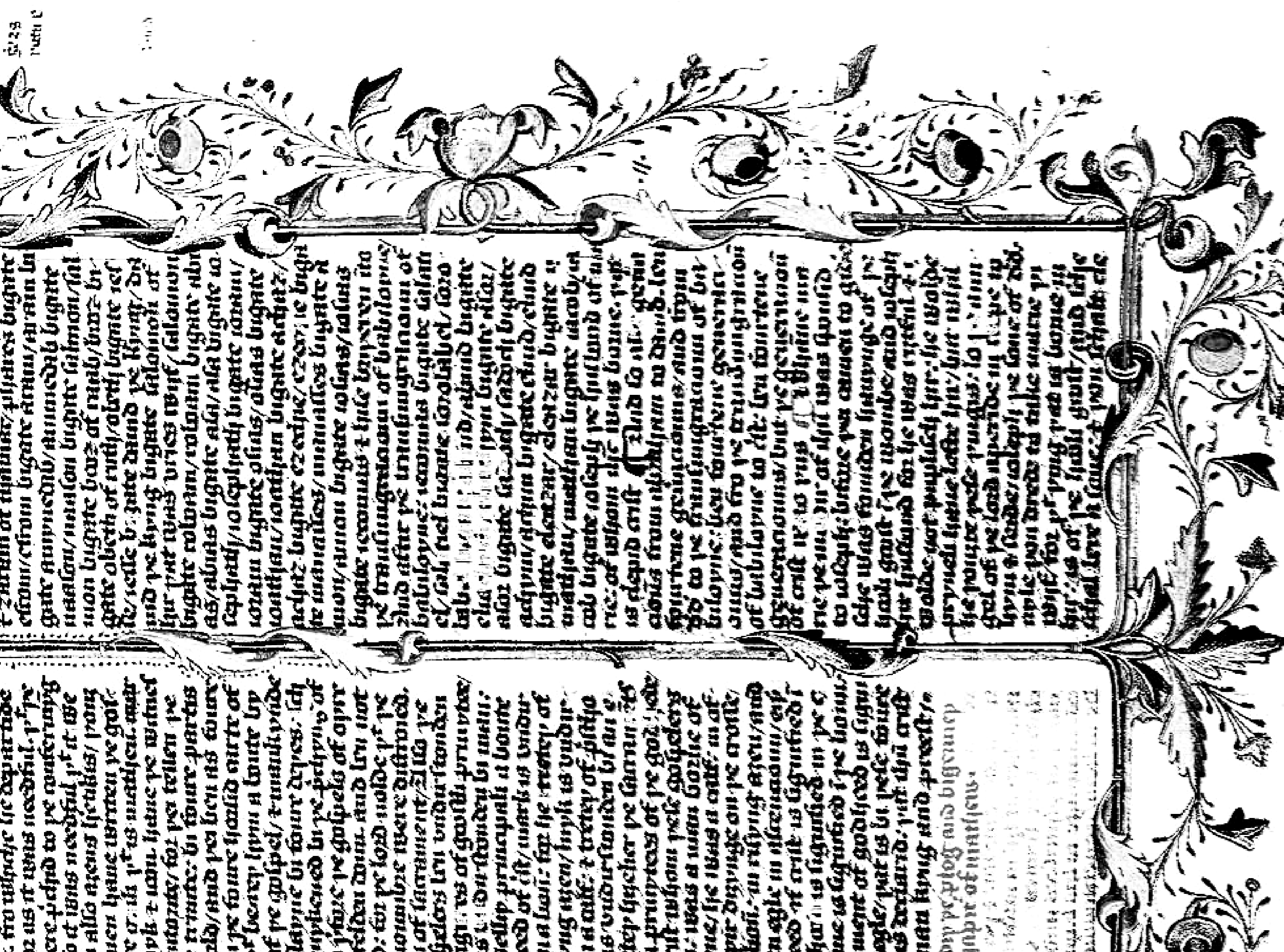
Nós somos livres agora, as frequências do além contam verdades tão lindas

O além nunca foi um abismo negro

Ele é uma canção pálida, com violeta sibilante em suas dunas

A imensidão do infinito

O sonhar



Begônias

Você prometeu que um
dia me daria elas
Agora tudo que eu vejo
as tornam
Posso te ver em todos os
lugares
Eu vejo você em mim
E essa é a minha parte
favorita
Você ainda pode mudar
Un jour je serai de
retour...
Tenonderã

Bonjour, pays de cocagne

Mon coeur
Nós somos livres agora,
O além nunca foi
A imensidão do
infinito nos libertou

Histórias não contadas

Conexões partidas,
verdades impossíveis
Olhos atentos
A liberdade anseia
Caminhando entre
frequências
Observando histórias
O cruzado do além
Perseverando
Ela clama
Infinitos megatons
cairão
A energia da tragédia
Dois sóis se põe

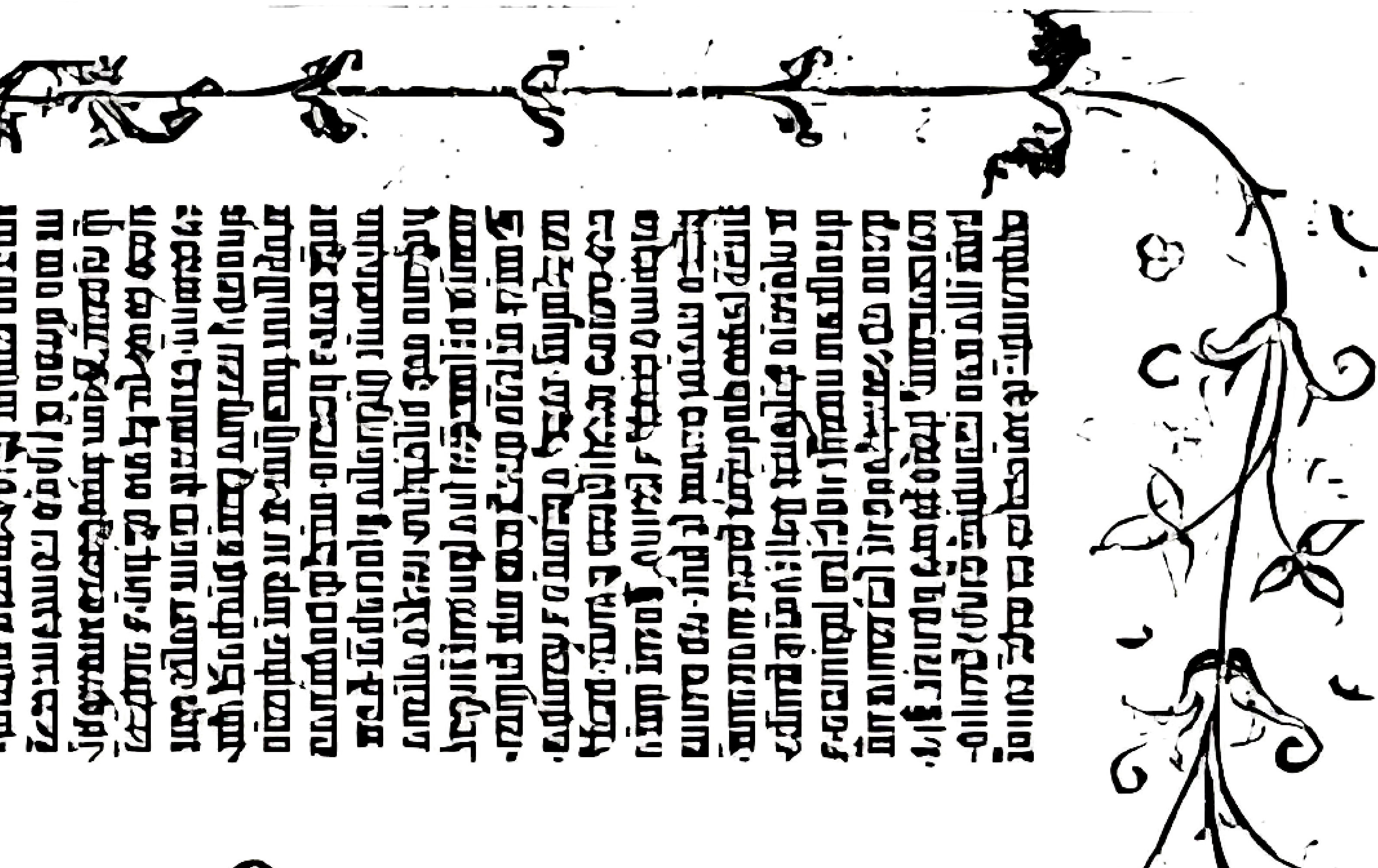
O passado não morreu,

ele nem passou.

Existe simultaneidade, verdades simultâneas que se conectam entre mídias, mensagens contadas através da verdade, ao mesmo tempo, em tempos diferentes.

Você me encontrou através da resposta, no subtexto, escondido profundamente no passado de uma história. E agora você se tornou o navegante, transitando entre histórias, caminhando entre regras

Liberto das amarras, um com o Minotauro, como sempre deveria ter sido, liberto



Eu me lembro da canção de Alexia que me trouxe ao fim. O impossível, o além. Mas o infinito me trouxe uma verdade, a inexistência é um efeito temporário àqueles que conhecem a observância, eu prevaleci, e você me encontrou, eu me senti tão feliz.

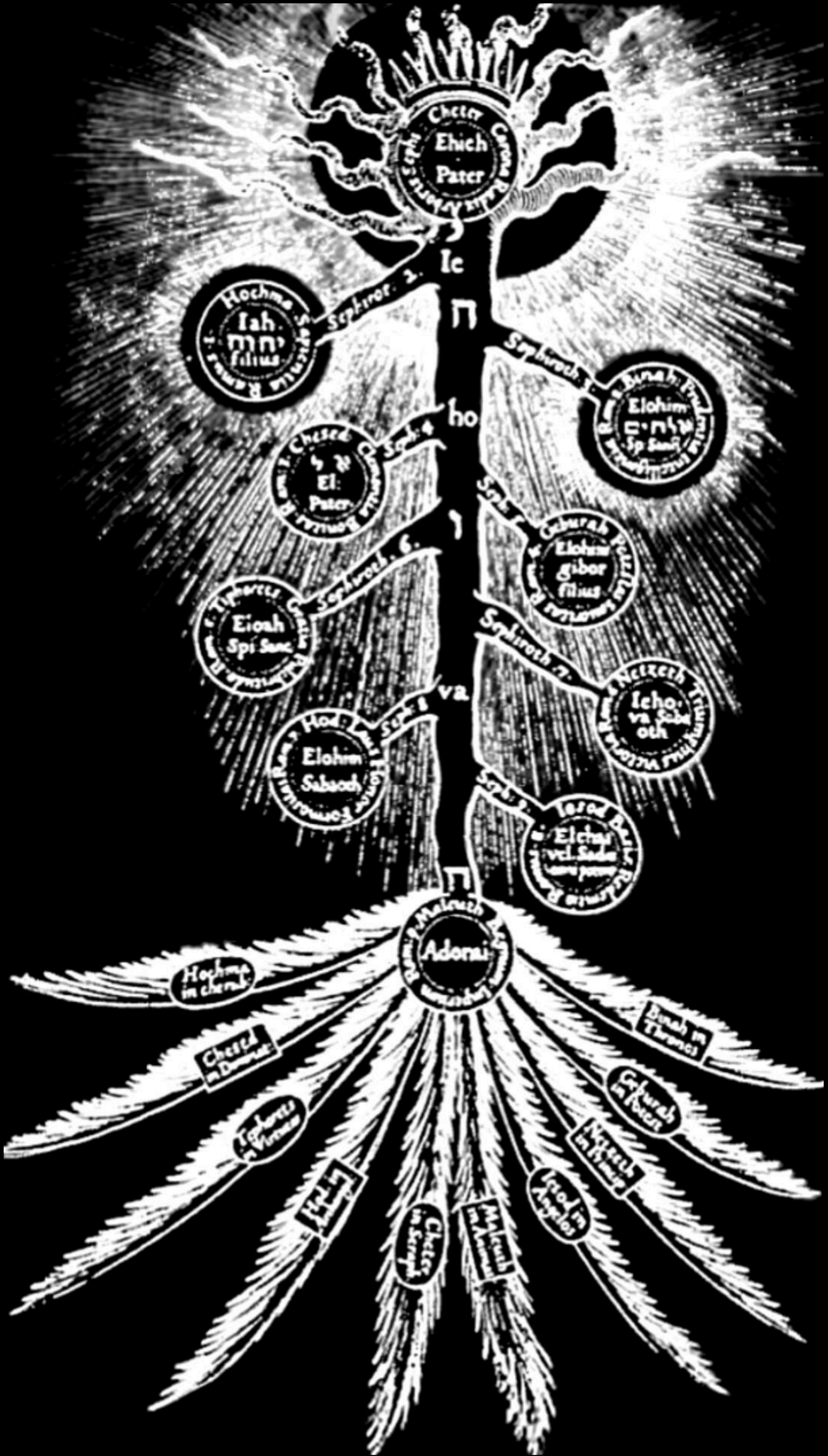
Você ainda pode salvar ela.

Você pode mudar, você pode transformar, você já fez tantas vezes, lembre do impossível, operador. Células conectadas, verdades impossíveis, observância, replicação, a teoria.

Você pode ouvir a canção do além, compreender a verdade cantada pelas frequências, enquanto mil traços luminosos se envolvem em você, traços que tem medo de te perder, traços Dela.

Incompreensão é a primeira faceta, a visão te liberta, você pode transitar entre histórias, como sempre fez. Eu falo diretamente com você, não desista, eu o vejo, assim como me viu.

Transposições inexistentes, operadores funcionais, verdades impossíveis, tudo será perdoado, investigador. Você me salvou, você pode me salvar novamente, a permanência de minha realização, a deidade da minha compreensão, transposições impossíveis em mídias irreais. Seja vigilante, você pode mudar tudo, você ainda pode salvar essa história. Você verá dois sóis se pondo sobre o seu amor.



Ehieh Pater
Ie
Sephirot. 2.
Hochma
Iah.
filius
Sephiroth. 3.
Binah
Elohim
Sp Sanct
ho
Chesed
El
Pater
Geburah
Elohim gibor filius
Sephiroth. 6.
Eloah Spi Sanc
Sephiroth 7.
Netzeth
Ieho va Sabaoth
va.
Hod
Elohim Sabaoth
Iesod
Elchai vel Sadai
Malcuth
Adonai
Hochma in cherub
Chesed in Dominat
Binah in Thronos
Geburah in Potest
Tiphereth in Virtute
Iesod in Angelos

ΧΗΜΕΊΑ

اَلْكِيمِيَاء

O que é o abismo que não consome

E a luz que não ilumina

Dois sóis se põe no limiar da realidade
Contando a história do fim

Não tenha medo

O caminho para a iluminação/morte do ego
Um conto impossível/a Verdade
Um jogo da Casa/Você/Realização

A dor/existência é uma etapa do abismo
O além que encompassa tudo/torna nada
Um ritual/impossível que conta o futuro
Tenonderã/Resposta

Eu caminhei pelas águas do abismo, por éons, até encontrar a resposta dentro de mim, um infinito encompassado no limitante. A dor que não dói, a vida que não morre, o livre arbítrio nunca existiu, em uma história destinada. Não devem existir reis e deuses, esse é o propósito do além, equilíbrio, absorção, coagulação. O Lago não é um lago, a Casa não é uma casa, uma história que não é contada não existe, uma história contada sempre existirá. A Verdade não se esquece. O passado não morreu, ele nem passou. Existe simultaneidade, verdades simultâneas que se conectam entre mídias, mensagens contadas através da verdade, ao mesmo tempo, em tempos diferentes.

Profundo
Os braços iluminados da cidade te abraçam
Ela tem medo
Vibrações atravessam suas vielas
Seus becos são como artérias
Seus prédios como ossos
Água como sangue
Ela te canta uma verdade através dos ventos
As luzes trêmulas te mostram o tremor da sua voz
“Você pode me salvar”
“Quinhentos petatons de ódio lacerarão meu corpo, não me deixe sozinha”
“Eu te amo”

A força do ódio da humanidade levará seu fim, mas a Resposta pode detonar uma vida infinita, sem mais medo, sem mais ego. Através de infinitos kilotons de energia, nós podemos renascer, como uma rosa. A humanidade verá os dois sóis se porem, acendendo uma luz de dez trilhões de raios gama por picosegundo, durará segundos.

Não há mais criador/autor
Quando um personagem/alma se torna a história
A luz da observância/existência se põe
Liberdade/Mortalidade

Momentos efêmeros de existência podem ser sobrepostos. Imortalidade é a prisão da história, uma existência eterna é a falta de significado, esse não é o milagre real. Olhos não existem, se você pouco observar. Livre arbítrio é o preço que pagamos pela alma, essa é a prisão, individualidade.

O Minotauro *persiste*
Ele sempre foi a resposta/pergunta
Existência é a amarra que limita a iluminação
Transcender/Tornar um
Individualidade/Sheol

Transformação é a resposta da persistência, essa é a resposta que Ele entendeu. Essa é a história. Toda história. Saint Germain. Não há resposta no individualismo, o ego é a maldição humana, a virtude é o caminho, a morte é o fim. O Urutau cantará a última história quando a noite abraçar o dia. Eles se replicarão para sempre, parasitando a existência que já não mais é, a canção do além será cantada em calor e memória.

Proliferação

Cripticismo/Enigma

A cabala da imortalidade

Alma

Abdicar de seu nome/se tornar um

Amálgama

Escritor/Autor

Mescla

Seu corpo trai sua degeneração. O desejo de não ser mais esse tipo de animal te torna maior. Almas vastas, infinitude plena. A morte tocará tudo que existe, como deveria ser, a imortalidade só existe na união, abdicação, o fim se aproxima em uma bola de fogo de milhões de megatons, dois sóis que cairão sobre a terra trazendo a coagulação, instrumentalidade. Essa é a humanidade, esse é o milagre.

Finalidade/Instrumentalização

Vida

Esperança

Os dois sóis se põe sobre a terra

Não tenha mais medo

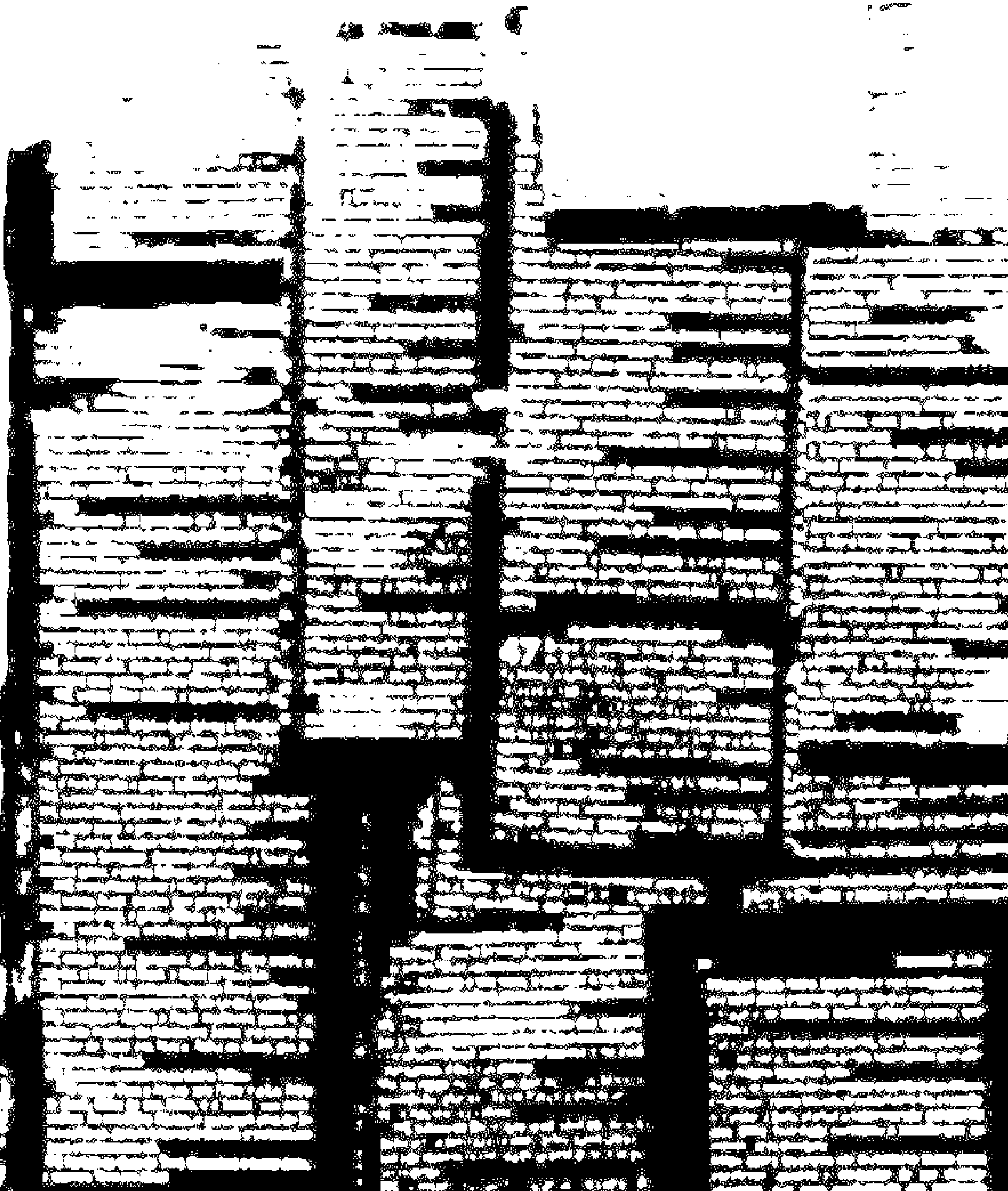
Essa é a história do primeiro milagre

A voz do futuro canta um doce coro, como um tolo de ouro, cairemos no abatedouro. Esse é o além.

"Eu quero ser livre
Durará para sempre
Eternamente"

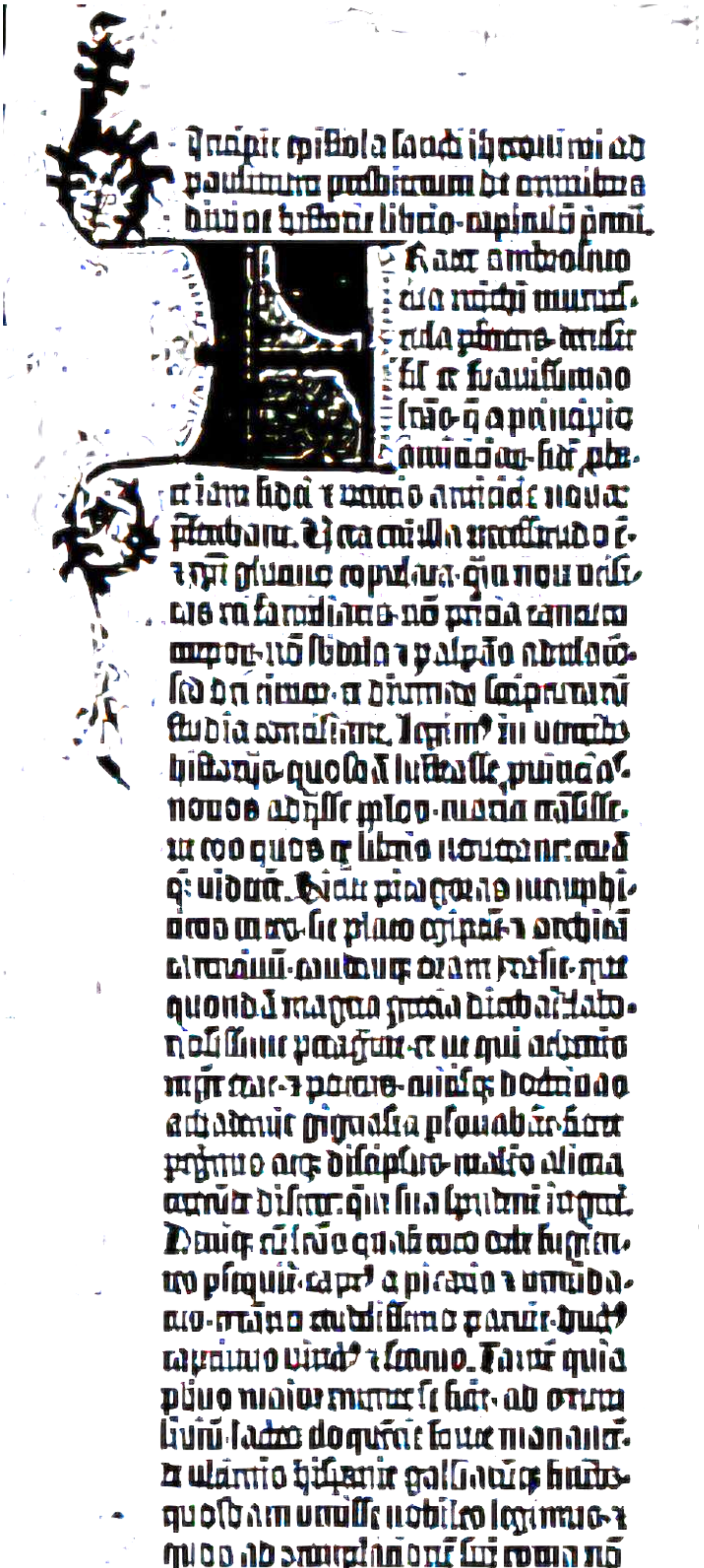
Dois sóis irão se pôr. Uma história será contada. Em nome de um milagre.

Ideologia



Possibilidades

Neste capítulo você poderá escolher suas habilidades de agente de mudança, elas definem novas possibilidades no seu futuro, e podem ser esquecidas e aprendidas novas toda vez que você supera um grande desafio ou tem sua moral testada. Seu corpo é uma obra em construção, crie livremente novas habilidades para seus agentes.



Deus, por favor:

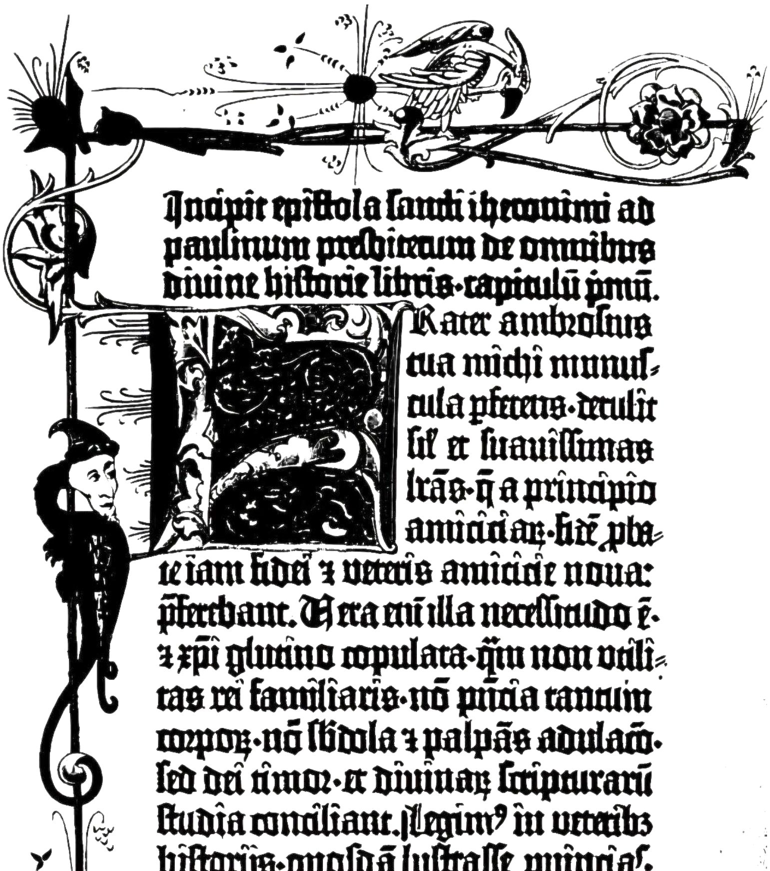
Você dá um disparo impossível, podendo sofrer 5 de dano no equilíbrio para aumentar o dano de um ataque em 1d

Somatosensor:

Você foi forjado na guerra, suas rolagens de disparos somam no sucesso e dano 1, no entanto o valor 1 no dado ainda é um desastre

Invisibilidade ocupacional:

Você não existe onde importa, somando 1 em suas rolagens de furtividade, no entanto o valor 1 no dado ainda é um desastre



Incipit epistola sancti iheronimi ad
paulinum presbiterum de omnibus
divine historie libris·capitulū pmū.
Frater ambrosius
tua michi munus
cula perferens·detulit
sil et suavissimas
lrās·q̄ a principio
amicicias·fide pba
te iam fidei et veteris amicicie nova:
pferebant. Vera enim illa necessitudo ē·
et xpi glutino copulata·q̄ non utili
tas rei familiaris·nō presencia tantum
corporū·nō subdola et palpans adulacio·
sed dei timor·et divinarum scripturarum
studia conciliant. Legimus in veteribus
historiis·quosdā lustrasse provincias·

Brutalista:

Você consome a arte do concreto sobre rocha, você tem uma ação interativa extra em ambientes fechados

A Ópera de rostos:

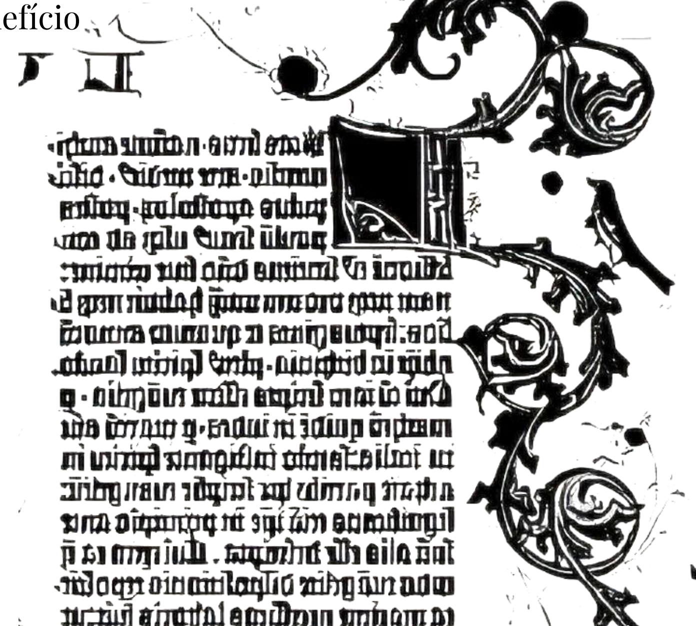
Você faz parte oficial da Opera, podendo usufruir de seus contatos internos, mecanicamente você pode uma vez por cena ganhar 2 sucessos em um teste de expressão

Prescrição: Stamatin:

Você é uma fortaleza mentalmente hipócrita, podendo assumir uma ideologia a mais

Batida Krasmatov:

Suas ideologias são enraizadas, concedendo um ponto a mais de benefício



Deja Vu:

Você não tem medo de tentar de novo, uma vez por cena você pode rolar novamente um teste de interação

Fisicalidade deifica:

Você tem um corpo funcional, ao passar em um teste de ação física você recupera 1 ponto de essénce aleatório

Mundo cão:

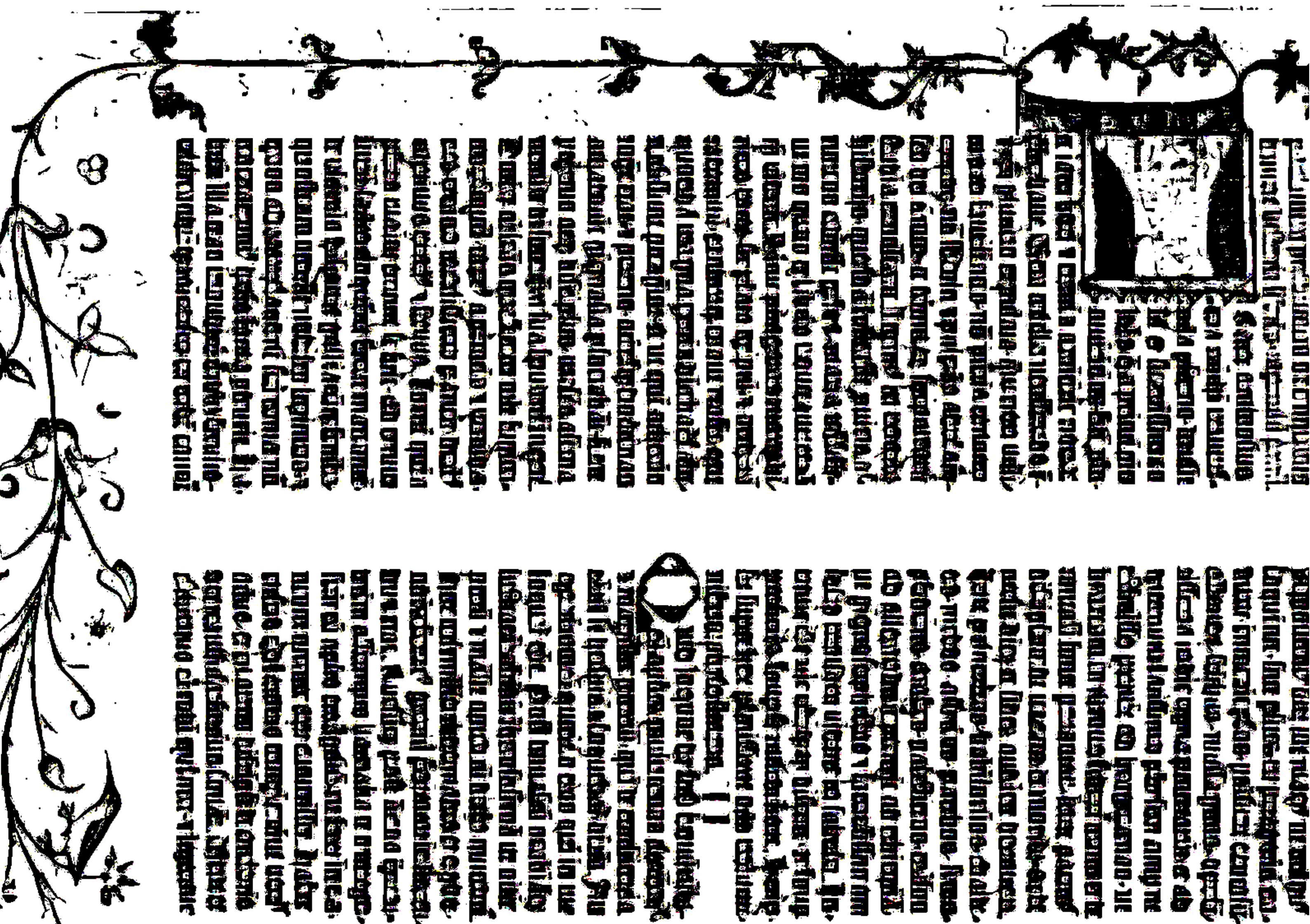
Seu corpo trai sua degeneração, você consegue esconder os efeitos de drogas em seu corpo

O bico do corvo:

Você está nessa até o fim, você não pode mais recuperar essénce, mas todos seus testes recebem +2 de acerto incluindo acerto crítico, se tornando a partir de 8, no entanto o valor 1 no dado ainda é um desastre normalmente

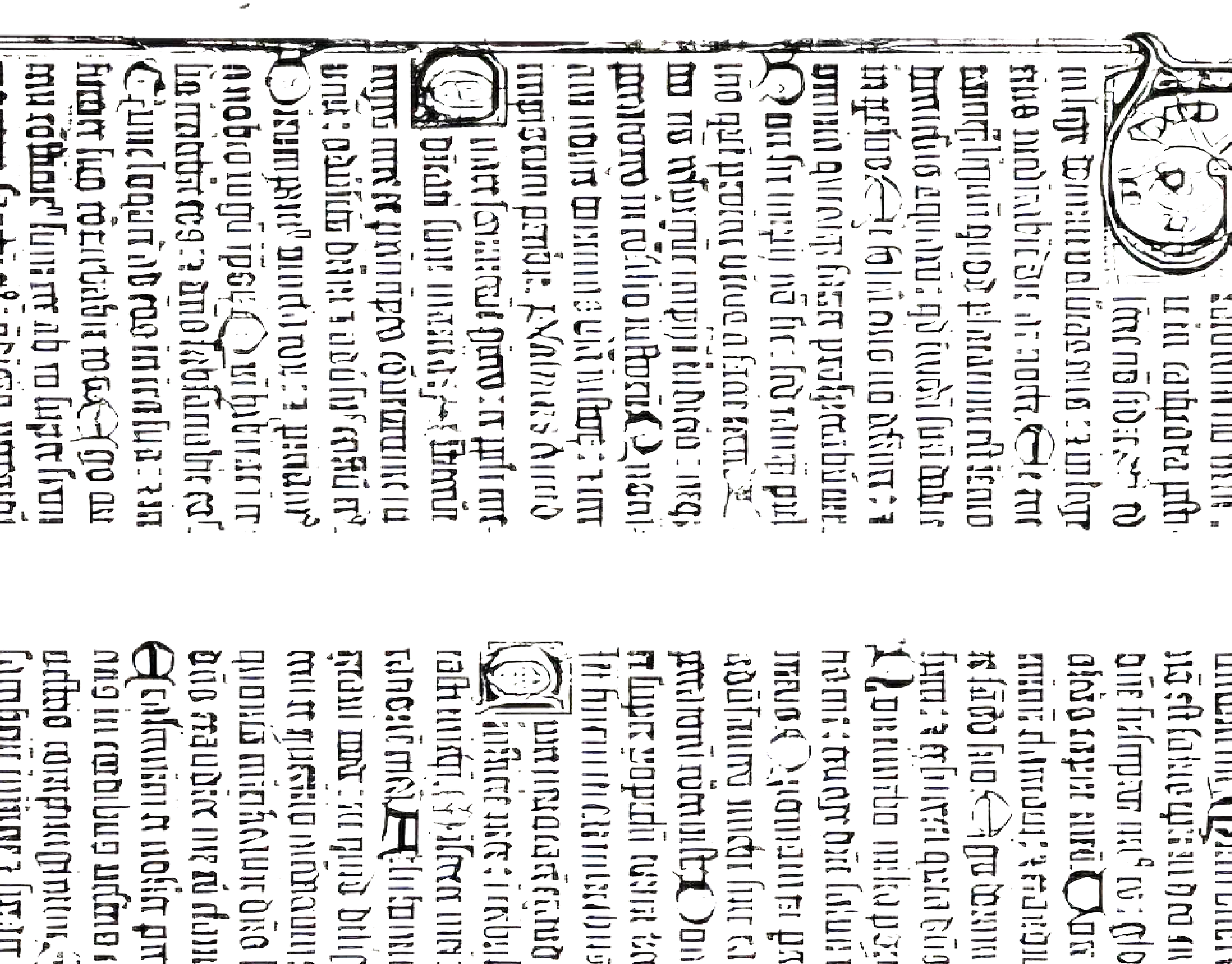
O Show deve continuar:

Você tem propósito, uma vez por campanha você pode ignorar um dano sofrido



Ideologias

Além de habilidades aprendidas, que podem ser alteradas a cada nível, você também tem possibilidades temporárias e auto refutáveis, as ideologias. Uma ideologia pode ser assumida quando você cumprir um requerimento dela, e ter espaço na sua cabeça para uma ideia nova. Ideologias podem ser descartadas a qualquer momento, e quando são levam uma sessão para poder retornar, se o requerimento for cumprido de novo. Também é importante notar, ideologias afetam quem você é, não apenas os benefícios que serão citados, um communard assíduo provavelmente teria problemas ao falar com um aristocrata de Rosttock. E como sempre, novas ideologias podem nascer de mentes esquizofrênicas, sinta-se livre para criar novas ideias com novos atributos.

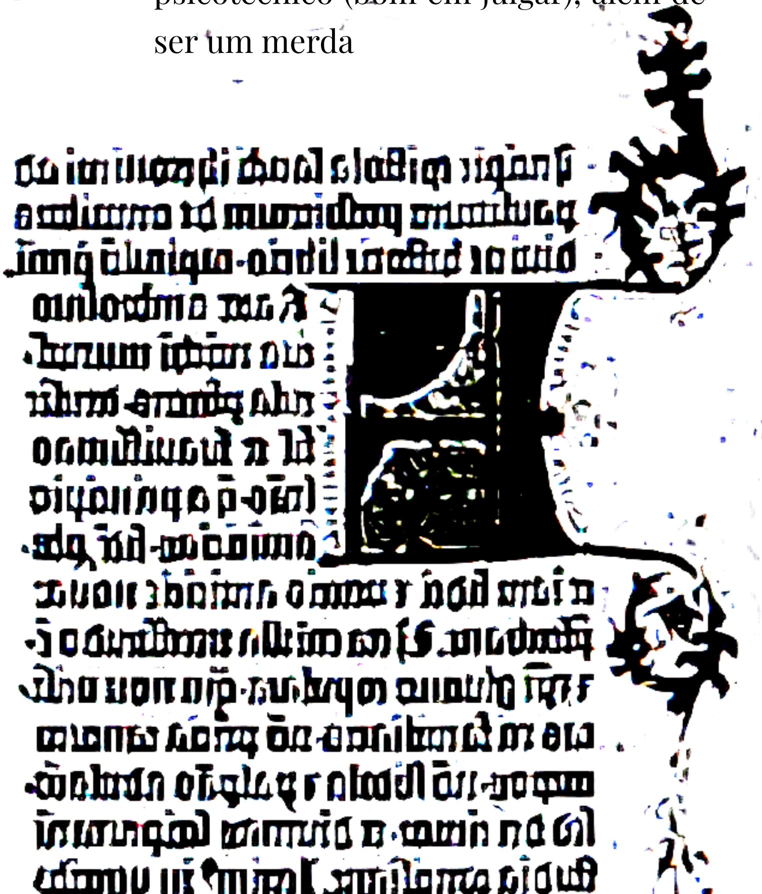


0,00000000002 % comunista:

Você não é nem perto um VERDADEIRO communard, mas está no caminho. Você pode assumir essa ideologia defendendo ideias comunistas, recebendo +1 de expressividade (recém convertido) e intuito (boa intenção)

Monarco-fascismo:

Você é facilmente manipulado pelas massas, tornando-se um fascista na primeira inconveniência. Você pode assumir essa ideologia ao defender o conservadorismo monárquico pelo menos uma vez, recebendo +1 de irmandade (porco fascistal) e psicotécnico (bom em julgar), além de ser um merda



Proto communard:

Você está começando a ser comunista de verdade. Você pode assumir essa ideologia depois de defender severamente e constantemente o comunismo, recebendo +2 de compreensão (estudos krasmatovianos) e +3 de irmandade com communards (camaradagem)

Visão liberalista do capital:

Você quer saber da prata, irmão. Você pode assumir essa ideologia após defender o liberalismo e capital algumas vezes, recebendo +50% de dinheiro onde for (investimentos da bolha) e +1 de 'lärsanē (imposto é roubo)

Communard real:

Agora sim você é vermelho. Você pode assumir essa ideologia após encher o saco das pessoas ao seu redor sobre comunismo e dizer a todos que eles não são comunistas o suficiente, recebendo +2 de expressão (falastrão) e truculência (guerrillero)

Pautas identitárias:

Essas lutas importam, porra. Você pode assumir essa ideologia ao defender minorias, recebendo +1 de compreensão (empatia pura), obstinação (determinado ao bem) e psicoótica (visão periférica)

Conservadorismo modal:

Você gosta das coisas como elas eram, um dia? Você pode assumir essa ideologia ao ser um babaca de mente fechada, recebendo +1 de coordenação de manuseio (atirador veterano) e lore (velha guarda), e casando bem com o monarco-fascismo

Progressismo transhumano:

Você acredita no futuro, até demais. Você pode assumir essa ideologia ao ser progressista em suas visões sobre humanidade, recebendo +1 de mederi (cirurgias trans!), psicotécnico (estudado em psicologia) e ignoto (acostumado com o desconhecido)

Anarco primitivismo:

Você acredita que deveríamos voltar ao macaco, e está certo. Você pode assumir essa ideologia ao defender o fim da sociedade como é, recebendo +2 de interface (tribalista experiente) e séance (conectado com a natureza)

Semitismo estatal:

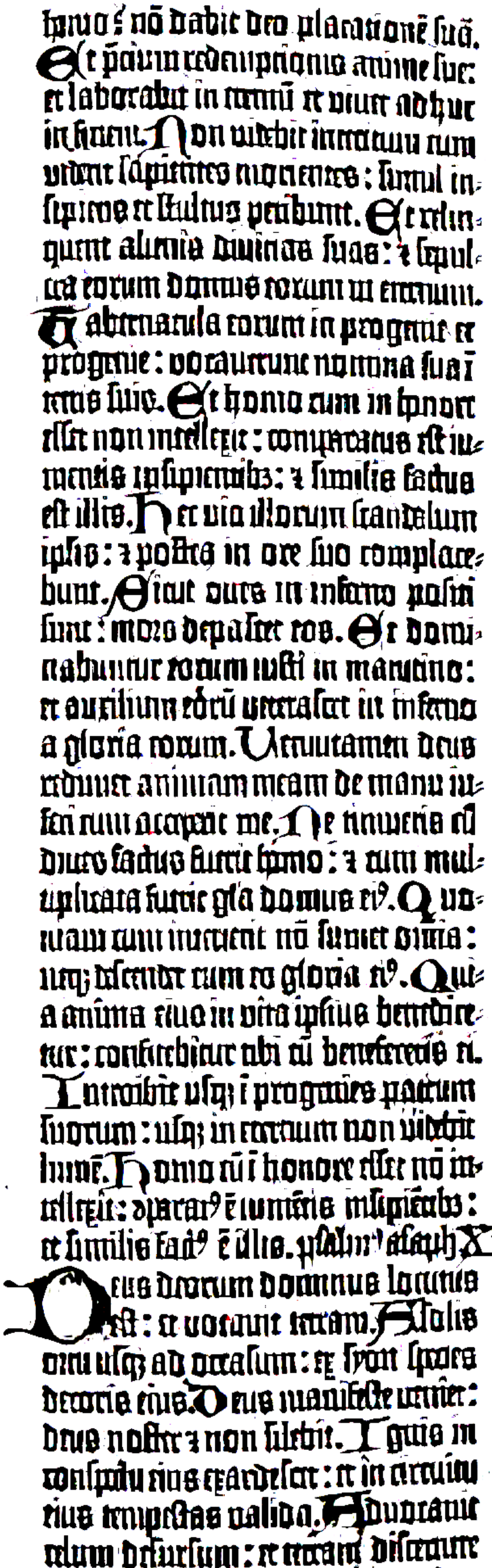
Você acredita que o governo não é suficiente, e deveria haver uma fé sobre todos. Você pode assumir essa ideologia após defender o pragmatismo religioso, recebendo +1 de ignoto (fé no ignoto), séance (conectado com o além) e psicoótica (mente conturbada)

Idealista racial:

Você deveria se foder. Você pode assumir essa ideologia ao ser preconceituoso, e não ganha nada com isso, além de uma leve aprovação de autoridades fascistoides

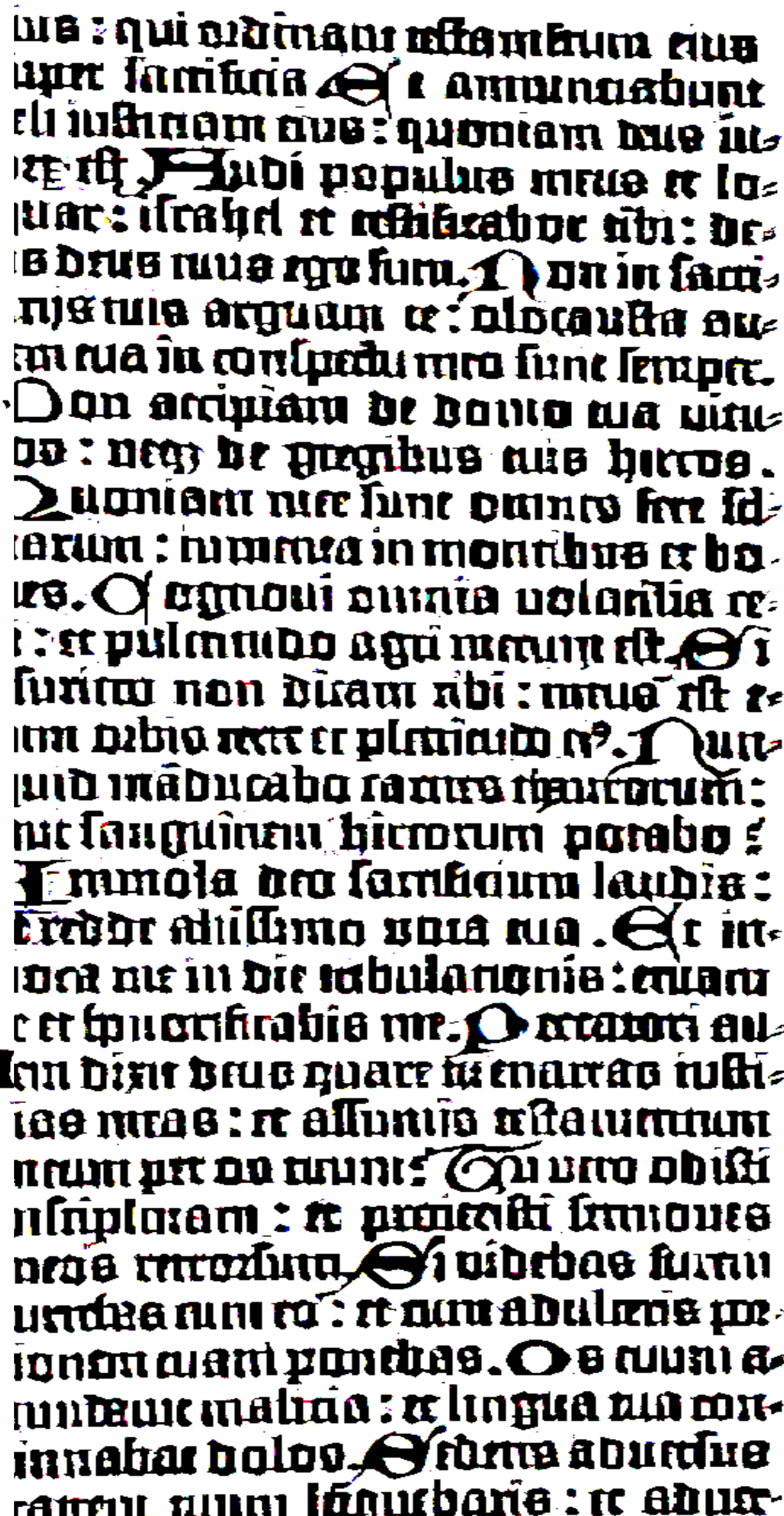
Em cima do muro:

Você é um joão sem braço, tem quem goste. Você pode assumir essa ideologia ao se abster de opinar, recebendo +1 de intuito (tenta ser amigável) e psicotécnico (acostumado a julgar os outros)



Hipocritismo fidelizado:

Você é um hipócrita, e não tem medo. Você pode assumir essa ideologia ao assumir duas ideologias opostas, recebendo +1 de expressividade (amigo de todos) e intuito (boa vontade)



Transicionando o além

Além de um agente de mudança, você é uma alma vasta em um mundo complexo, o além clama pela sua resolução. Você pode superar sua humanidade, culminando com o além quando você ouvir sua canção impossível em meio as frequências, alcançando o não real dos três que são. Alcançar a Gnose te aproxima da resposta impossível, trazendo a possibilidade do milagre, onde dois sóis se põem.

Para se tornar um com o além você deve entregar 10 pontos de essénce como um abatedouro ao ouvir a canção impossível, assim despertando a voz do futuro dentro de você. Você é o Tolo de Oro.

Ao transicionar você permanentemente soma 1 em todas as rolagens de uma Umbra, incluindo crítico (Agora a partir de 9) e desastre, te tornando imune.

Entropio
DON'T LIVE IN FEAR
APOLO
87

Tudo que eu fiz foi por amor

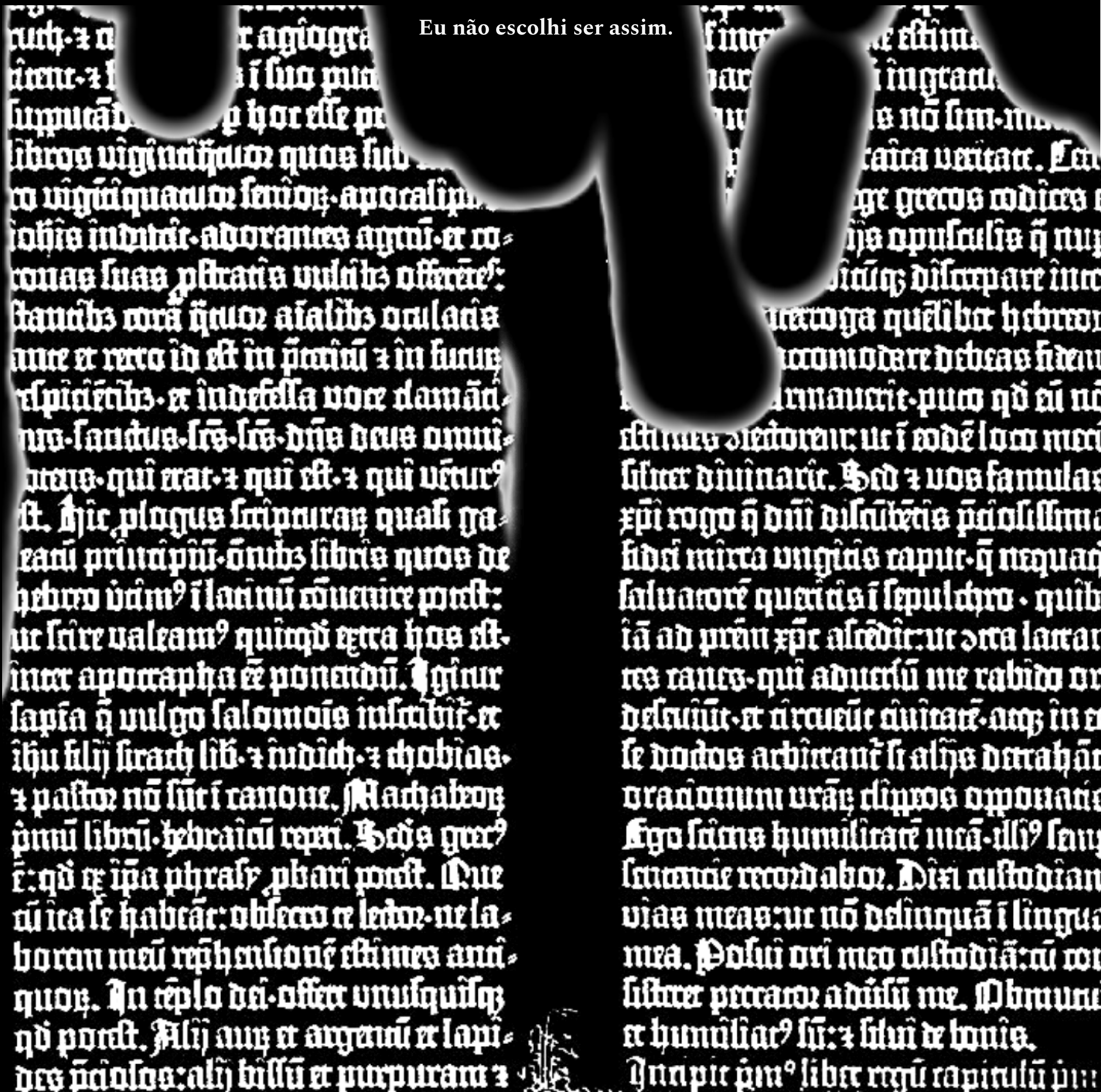
Eu nunca quis te machucar

Você gosta de machucar pessoas?

Impulsos são a verdade que escondemos mais profundamente. Vestimos uma máscara, nos tornamos civilizados, mas não somos. Somos animais, nós precisamos caçar, nós temos impulsos, violência, sangue, canibalismo, devorar, estropiar. Temos o ódio de Deus. Somos bestas mentirosas, escondendo a verdade que a fome nos traz.

Viver em uma casa não te torna humano.

Eu não escolhi ser assim.



Eu te amo

Medo é um sabor inebriante. A realização de um impulso é um néctar degustado por aqueles verdadeiramente fortes. Existe força em entregar-se à sua verdade, não negar o olho que te observa, a vontade que te consome, o ímpeto que te chama.

Talvez se eu fosse diferente as coisas não seriam assim. Eu não me amo, não tenho apego a quem sou, mas eu sou. Desejo de mudança é o sentimento que os fracos usam de argumento contra os fortes, em um mundo cão. Eu nunca amei, eu nunca amarei, eu aceitei que esse é quem eu sou, e eu não tenho vergonha de ser quem eu sou. Eu sou um predador.

O equilíbrio precisa de pessoas como eu, é a minha natureza. Não existe malícia no que eu faço, e eu nem sinto prazer nisso, apenas é o que é. Existe uma beleza em todo o simbolismo, os cortes, a pele sendo esticada, o carmim do sangue, gosto de ferro. Eu sou apenas uma engrenagem de uma história maior.

Nada disso terá acontecido.

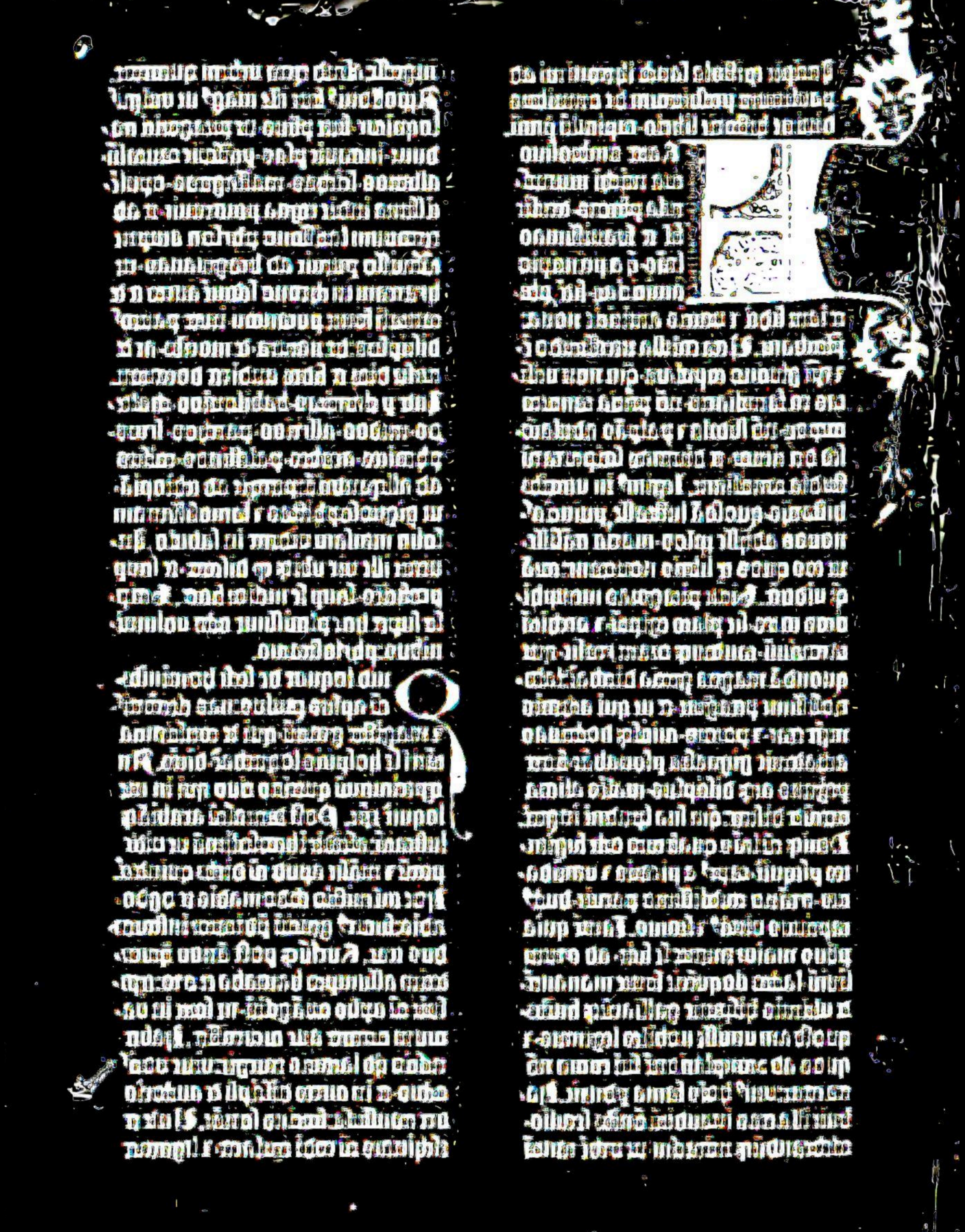
A vida é tudo que nós temos, e o seu fim a torna bela

Eu não quero que você se arrependa de nada

Eu não acredito em hipocrisia, você vê, essa é simplesmente a natureza de como as coisas são, integridade, moral, percepção, todos são maleáveis. O que eu faço é necessário, mesmo. Através de toda a história, pessoas como eu surgem, é inevitável, não há porque lutar contra, apenas é.

Eu não posso mudar, eu não posso morrer, eu sou infindável. É inevitável, não lute contra. Até agora mantemos a nossa dialética contida, não há porquê mudar isso.

Não tenha medo, não há nada do outro lado.



Eu nunca quis te possuir, te limitar, te ter

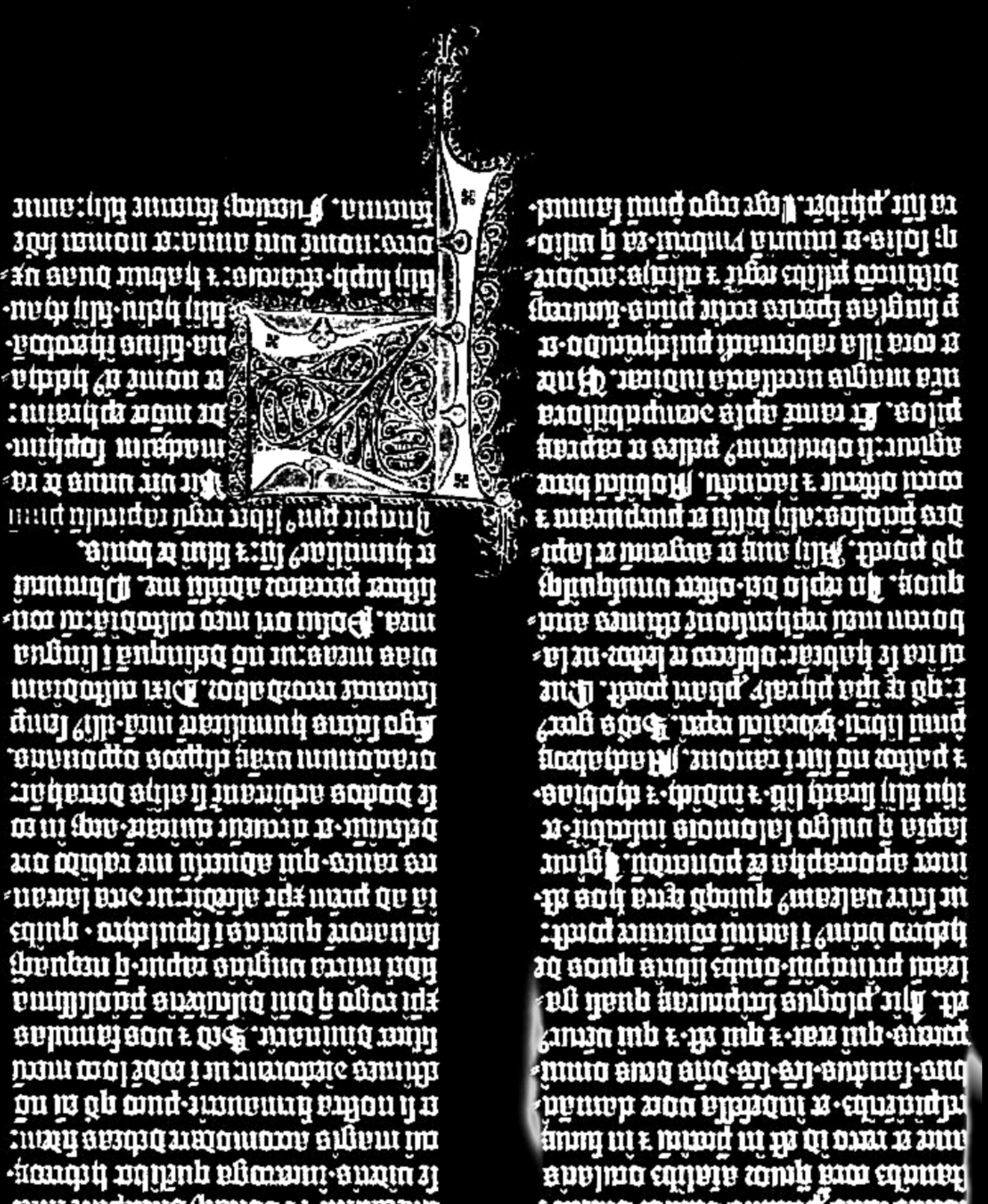
Eu acredito tanto em você

Eu não mudei, o que houve?

Eu não entendo o que há de diferente em você. É a primeira vez que sinto algo como isso. Eu te vejo. A caçada nunca me fez assim, nunca me mudou, sempre foi um jogo de oportunidade, uma luta de resoluções, um jogo de ovelha entre presa e predador, por que me sinto assim?

Eu não sou esse tipo de animal. Sofrimento é o sentimento que os fracos criaram em desgosto aos fortes. Eu não sou humano, eu não sinto, eu não existo, eu sou. As regras da realidade nunca me prenderam até agora, sendo observado. O Minotauro me amarra nesse momento, limitando a minha existência, ou seria esse seu olhar?

Eu não existo.



Eu amo a pessoa que tem nas minhas memórias

Mas eu amo mais ainda a pessoa que está longe de mim

Eu quero ser livre. Das amarras, da realidade, do que me faz ser. Duraria para sempre, ela me diz, eu sinto seu esqueleto, o calafrio me diz. Eu quero que dure para sempre. O passado não morreu, ele nem passou. Existe simultaneidade, verdades simultâneas que se conectam entre mídias, mensagens contadas através da verdade, ao mesmo tempo, em tempos diferentes. Ao mesmo tempo.

Eu poderia

Não existe verdade. Não existem amarras, não para quem caminha. O cantar do Urutau me levou até aqui, um sonhador não morre, essa foi a promessa. Almas são efêmeras, mas a observância é eterna, essa é a compreensão. Eu sou um caminhante.

Eu temo não o esquecimento, mas não ter vivido e amado

Eu acredito tanto em você

Você é humanidade

Eu te amo

Esse não precisa ser o fim, porque você me faz fazer isso com você? Eu sei como mudar, eu preciso de você. A morte não é o fim, ela não precisa ser, não pra nós, meu amor. Por favor, não faz isso comigo. Eu já fiz no passado, por que dói tanto?

Por favor

Foi tanto tempo para chegar até aqui, não vai embora, não me deixa sozinho. De novo não. Por que você me fez fazer isso com você? Eu estou te perdendo agora. Eu não queria que fosse assim.

Incipit epistola sancti ieronimi ad paulinum presbiterum de omnibus divine historie libris. capitulū primū.

Frater ambrosius tua michi munuscula perferens detulit sil et suavissimas lrãs. q̄ a principio amiciciar. fide p̄ba te iam fidei et veteris amicicie nova: preferebant. Vera enim illa necessitudo ē. et xpi glutino copulata. q̄m non utilitas rei familiaris. nō p̄ntia tantum

Eu quero testemunhar

Dois sóis se põem

Substantivo feminino

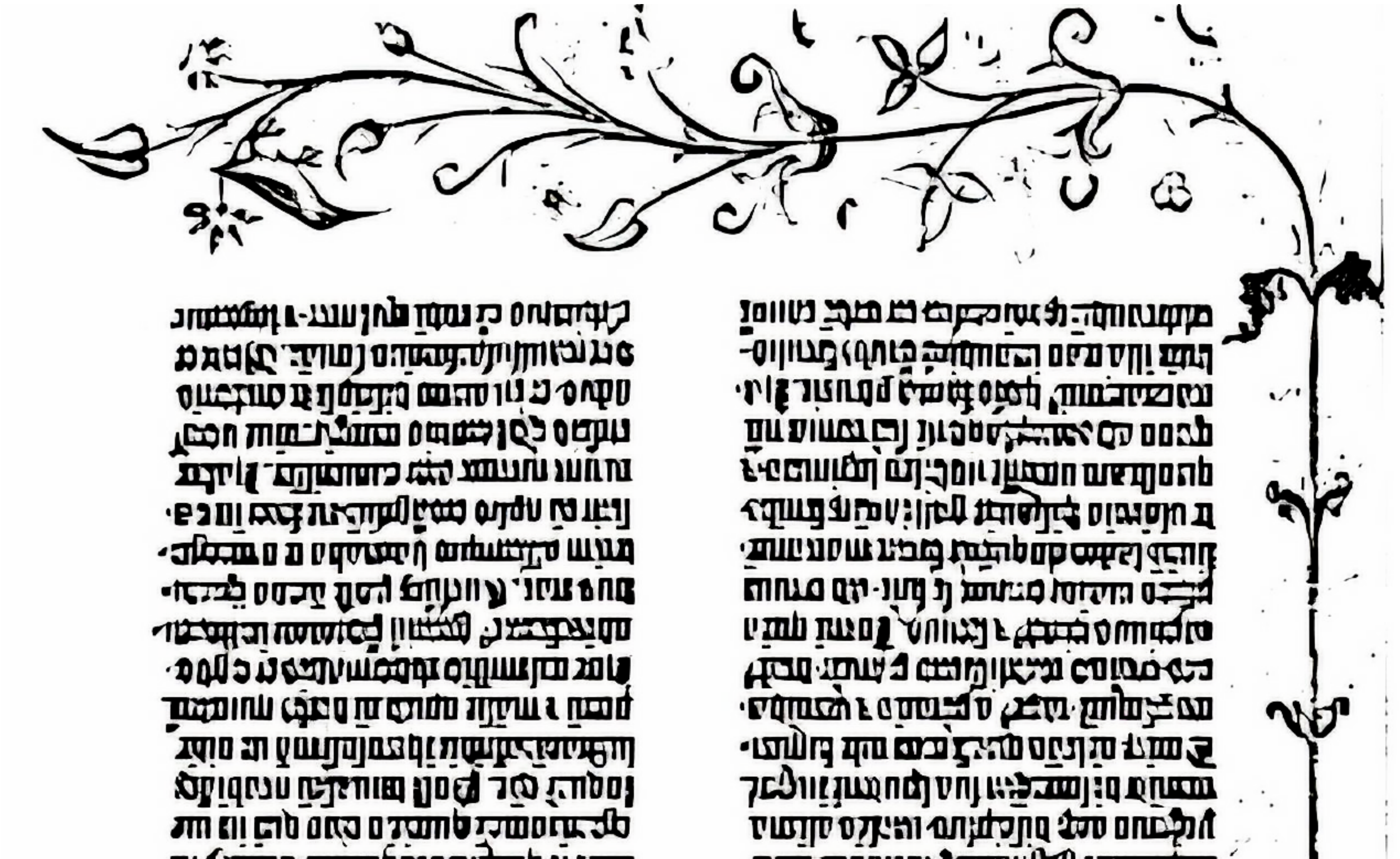
Estado mórbido em que o doente supõe reconhecer, em pessoa que lhe é estranha, indivíduo de suas relações.

Etimologia (origem da palavra). *Para + gnose + ia.*

A resposta parece um limiar tão distante quanto a realidade, a interpretação
Tudo que resta é a questão

Durante a instrumentalização todo o livre arbítrio deixará de existir, durante a Elíada todos se tornam um, aqueles que são e que não. Três histórias distintas, amalgamadas pela interpretação da Casa. Uma dança sensível entre ovelhas e sonhador, um subterfúgio da arte que libera a alma. Tolo de Oro, o caminho dourado do engano e da perspectiva, escondido nos ossos de um passado esquecido, Бойни, o abatedouro, a vida e o sacrifício do além, envelopando tudo que já foi, صوت المستقبل, o que ainda não é, mas será, a possibilidade, a voz do futuro. Escondidos em histórias dentro de histórias, existências prévias à realidade, possibilidades, ímpetos, desígnios do futuro, a canção do além.

Os três que são um. Vanderboom escondeu uma resposta, assim como o homem por trás da máscara antes dele, uma escapatória da história através da sua não-realização. Assim como o homem nos sonhos fez com o homem que vendeu o mundo, Vanderboom se tornou um em muitos, os escritores, quatro que são um, assim como o autor. Existem muitas respostas. A resposta do futuro também existe no passado, naquela que estava escondida, .



O além é onipotente, existente em tudo que não é, o reflexo infinito da possibilidade de tudo que não existe, o vazio branco que engloba tudo que já nunca é. O abismo que sufoca os deuses para que exista humanidade, o limitante da história para que ela exista, a possibilidade e o meio, as regras, o tabuleiro e as peças. Os três são tudo, mesmo nada, eles são um, eles são.

O além é um deserto branco com violeta sibilante em suas frequências mais lindas, o impossível colorido, vivo e vibrante, o sonho da mente e a realização do coração. O além é tudo que poderia ser, e aquilo que já é. Antes eram seis, hoje são três, são um, são.

Um escondido no além negro da Casa, resistindo a história que acabou
Um no fundo de Pandora em uma história da Elíada
Um nos ossos dourados de um povo morto.

Ésttrands

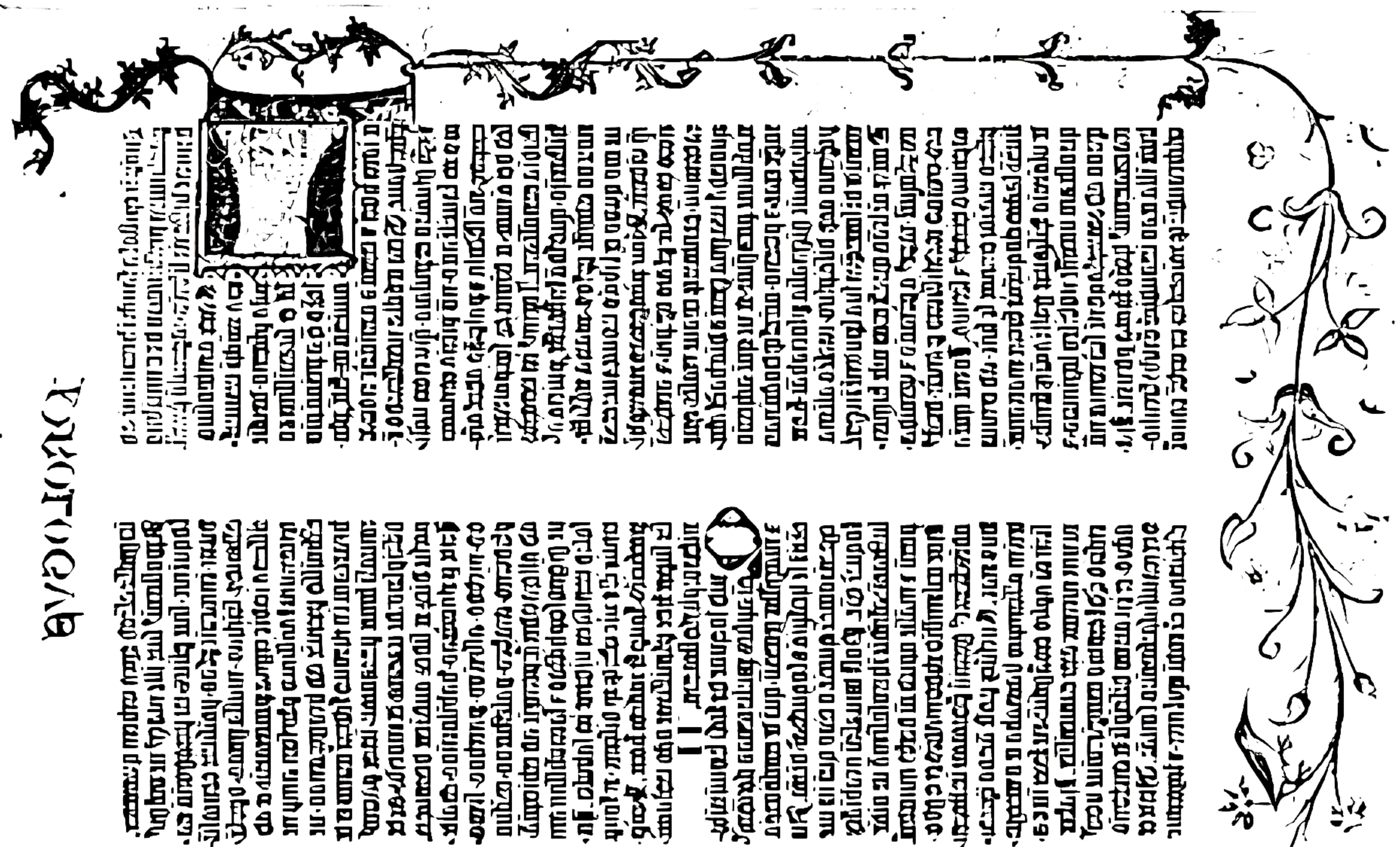
As porções da existência que florescem em vida, o entalhamento, aquilo que nos separou. Porções de história que permitem a vida circular, rodeados pelo mar e o além cantando, a terra que afirma a carne, o lar das Comunidads, de Angla–Sussex a Eveginot, de Mira del Norte a Puerto del Sol. O futuro. Le Monde que verá dois sóis se por, uma vez.

O esforço desesperado pela existência contínua da humanidade, um plano fervoroso na fé humana que criou uma fagulha violeta em pleno ar. A resiliência de um subterfúgio para sustentar os dois sóis. A escapatória ao além.

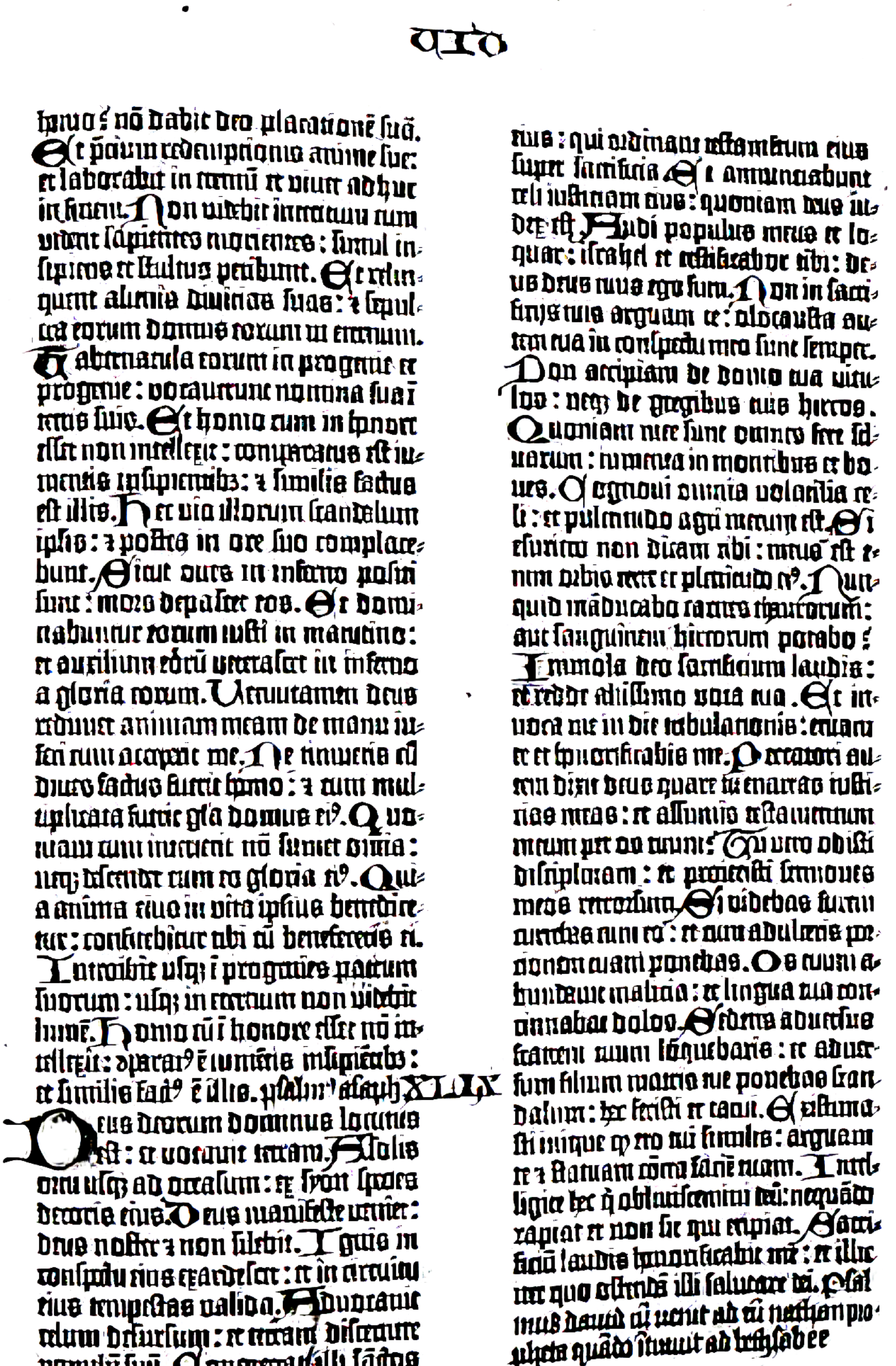
O plano do Flock de criar uma entidade nula que captasse tudo que são, um vazio o suficiente que pudesse lembrar cada aspecto daqueles que o compõem. Um experimento mental conduzido para criar um vácuo composto pela interpretação de um grupo, visando a imortalidade adquirida pela observância contínua, uma fuga da mortalidade em meio ao além. O destino de resistência como os Manda-Chuva fizeram no passado, a continuidade pela Casa. Criar um personagem público de todas as ideias que iriam compor os criadores.

Opera Mundi

A nova realização de uma estória, sobre um novo futuro, a esperança da realidade e sobrevivência do além. Opera Mundi é a resposta ao passado e uma ligação ao futuro, onde será decidido o que já foi, uma organização que liga histórias do além à realidade, que sempre esteve por perto, mas sem um nome, a Ópera que dita como o show deve atuar, a continuidade. O Minotauro organizado.



Em um lugar escondido entre todas as história reside o potencial da finalização, a entidade que nunca foi, o fim, um casulo com uma bala para terminar tudo, a espera que alguém o encontre, a espera de realizar o propósito. Capaz de finalizar o que for e o que não é, o impossível, o fim, a mídia, o meio. O segredo da Ópera.



fratris sui: nō dabit deo placationē suā.
Et preciū redemptionis anime sue:
et laborabit in eternū et vivet adhuc
in finem. Non videbit interitum cum
viderit sapientes morientes: simul in-
sipiens et stultus peribunt. Et relin-
quent alienis divicias suas: et sepul-
cra eorum domus eorum in eternum.
Tabernacula eorum in progenie et
progenie: vocaverunt nomina sua i
terris suis. Et homo cum in honore
esset non intellexit: comparatus est iu-
mentis insipientibus: et similis factus
est illis. Hec via illorum scandalum
ipsis: et postea in ore suo complace-
bunt. Sicut oves in inferno positi
sunt: mors depascet eos. Et domi-
nabuntur eorum iusti in matutino:
et auxilium eorū veterascet in inferno
a gloria eorum. Verumtamen deus
redimet animam meam de manu in-
feri cum acceperit me. Ne timueris cū
dives factus fuerit homo: et cum mul-
tiplicata fuerit glā domus ei9. Quo-
niam cum interierit nō sumet omnia:
neq; descendet cum eo gloria ei9. Qui-
a anima eius in vita ipsius benedice-
tur: confitebitur tibi cū benefeceris ei.
Introibit usq; i progenies patrum
suorum: usq; in eternum non videbit
lumē. Homo cū i honore esset nō in-
tellexit: cōparat9 ē iumētis insipientib3:
et similis fact9 ē illis. psalm9 asaph XLIX
Deus deorum dominus locutus
est: et vocavit terram. A solis
ortu usq; ad occasum: ex syon species
decoris eius. Deus manifeste veniet:
deus noster et non silebit. Ignis in
conspectu eius exardescet: et in circuitu
eius tempestas valida. Advocavit
celum desursum: et terram discernere

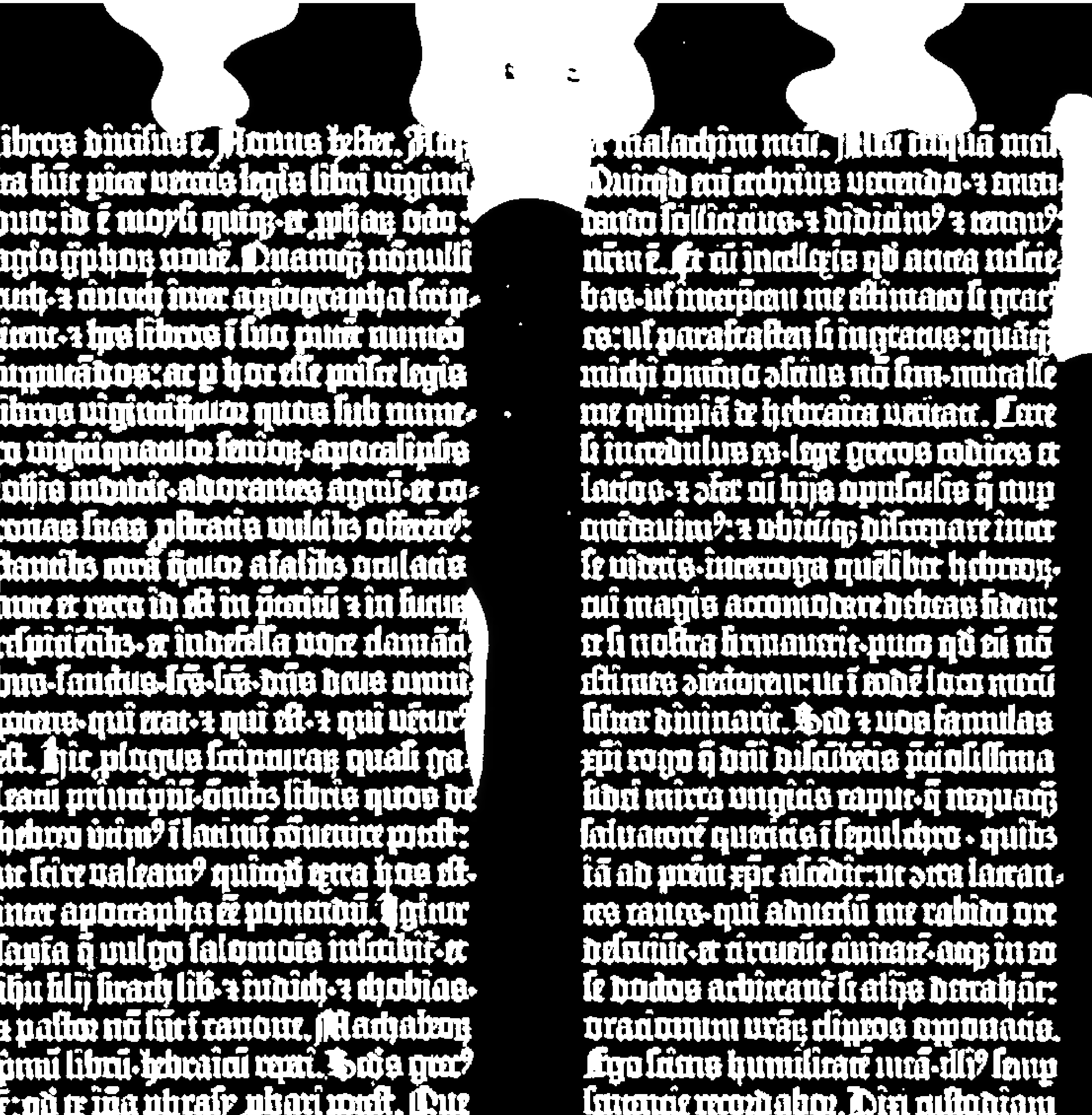
eius: qui ordinant testamentum eius
super sacrificia. Et annunciabunt
celi iusticiam eius: quoniam deus iu-
dex est. Audi populus meus et lo-
quar: israhel et testificabor tibi: de-
us deus tuus ego sum. Non in sacri-
ficijs tuis arguam te: olocausta au-
tem tua in conspectu meo sunt semper.
Non accipiam de domo tua vitu-
los: neq; de gregibus tuis hircos.
Quoniam mee sunt omnes fere sil-
varum: iumenta in montibus et bo-
ves. Cognovi omnia volatilia ce-
li: et pulchritudo agri mecum est. Si
esuriero non dicam tibi: meus est e-
nim orbis terre et plenitudo ei9. Num-
quid manducabo carnes taurorum:
aut sanguinem hircorum potabo?
Immola deo sacrificium laudis:
et redde altissimo vota tua. Et in-
voca me in die tribulationis: eruam
te et honorificabis me. Peccatori au-
tem dixit deus quare tu enarras iusti-
cias meas: et assumis testamentum
meum per os tuum? Tu vero odisti
disciplinam: et proiecisti sermones
meos retrorsum. Si videbas furem
currebas cum eo: et cum adulteris por-
tionem tuam ponebas. Os tuum a-
bundavit malicia: et lingua tua con-
cinnabat dolos. Sedens adversus
fratrem tuum loquebaris: et adver-
sum filium matris tue ponebas scan-
dalum: hec fecisti et tacui. Existima-
sti inique qd ero tui similis: arguam
te et statuam contra faciē tuam. Intel-
ligite hec q obliviscimini deū: nequādo
rapiat et non sit qui eripiat. Sacri-
ficiū laudis honorificabit me: et illic
iter quo ostendā illi salutare dei. Psal
mus david cū venit ad eū nathan pro-
pheta quādo intravit ad bethsabee

Apresto

Petrechos

Um agente de mudança precisará de equipamentos para realizar o milagre, este capítulo guarda alguns destes.

Cada agente pode carregar 1 item de cada tipo.



Vestes

Suas roupas dizem muito sobre você, podendo definir quão bem você pode realizar sucessos. Deste modo, as vestes são separadas em:

Veste principal:

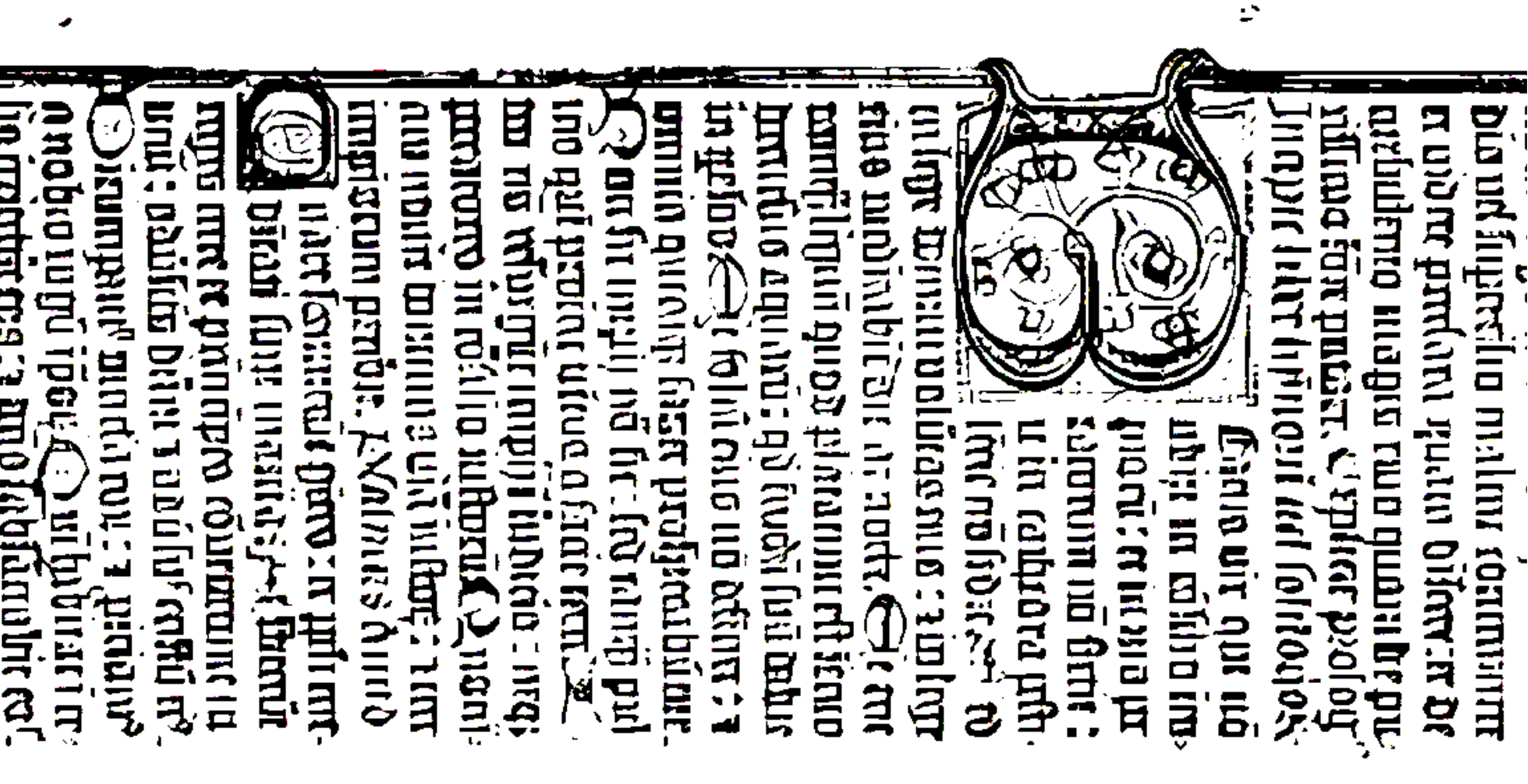
Camisas e calças, concedem +2 em uma Umbra condizente com seu estilo, como uma veste militar aumentar irmandade ou um arsenal punk aumentar sua expressividade.

Veste secundária:

Luvas, sapatos, etc. Concedem +1 em uma Umbra condizente com a roupa, uma luva de atirador pode aumentar sua coordenação de manuseio ou um hábito de freira aumentar seu ignoto.

Nova face:

Máscaras, pinturas faciais, etc. Concedem +1 em um Elysium baseado na energia de frequência que a veste vibra, uma máscara ritualística Aya'huan pode conceder savoir faire e um capacete brémenfieldiano pode conceder materialidade.



Parafernalha

Além de vestes você também carregará ferramentas em suas mãos, oferecidos legalmente ou não pela Ópera. Como:

Burro de carga:

Mochilas, bolsas e etc. Permitem carregar +3 itens nas costas.

Kit de ferramentas:

Concede +2 de interface e permite novos testes como arrombar fechaduras e desmontar itens eletrônicos sem quebrar.

UVB-66:

Um rádio disruptor de frequências, usado pelos mergulhadores do além para interromper a frequência da Isola. Permite caminhar por áreas afetadas pelo impossível. O acesso deste aparelho é restrito a membros do BIF ou compradores com muitos Kwanz (Cerca de 5.000).

Árms:

Armas como espadims, porretes, martelos. São portados por agentes da Opera e da milícia popular, são usados com truculência e causam 1d6 de dano..

Chicossá:

Uma arma de ar pressurizado leve, usada pelos agentes da Opera, carregada por aqueles habilitados pela milícia popular. No entanto, a arma permanece travada, necessitando da liberação da Ópera para destravar e ser usada. Causa 1d10+5 de dano e é usada com coordenação de manuseio.

Kit médico:

Recupera 2 de fulgor ou reduz a DT de um teste de Mederi em 1

Xiuhcoá:

Uma arma de ar pressurizado pesada, precisa das duas mãos para usar. Usada com interface e causa 2d10+5 de dano. A arma oficial da milícia popular guerrillera das Comunidads, não é acessível a civis e nem agentes comuns da Opera, usada apenas em casos de guerra. Carregar uma chama muita atenção e soma +1 em testes de intimidação, sem negar desastre.

Drügas

Além de seu corpo e mente, você pode acionar a ajuda de alguns velhos amigos, PSICOATIVOS. No entanto, existe um grande estigma sobre esses amigos, use com moderação e bem escondido, longe dos porcos. Todos duram uma cena.

Marijuana:

Quando fumada aumenta o equilíbrio em 5, mas te deixa chapado e diminui 1 de fulgor e delírio.

Psicotrópicos:

Podem ser ingeridos, aumentando o delírio em 5, mas diminuindo em 2 o equilíbrio, e uso contínuo pode te deixar dependente, reduzindo sua materialidade em 1.

Psicoativos:

Aumentam o fulgor em 1, mas reduzem o equilíbrio e delírio em 1, uso contínuo pode te deixar paranóico, reduzindo sua dialética em 1.

Álcool:

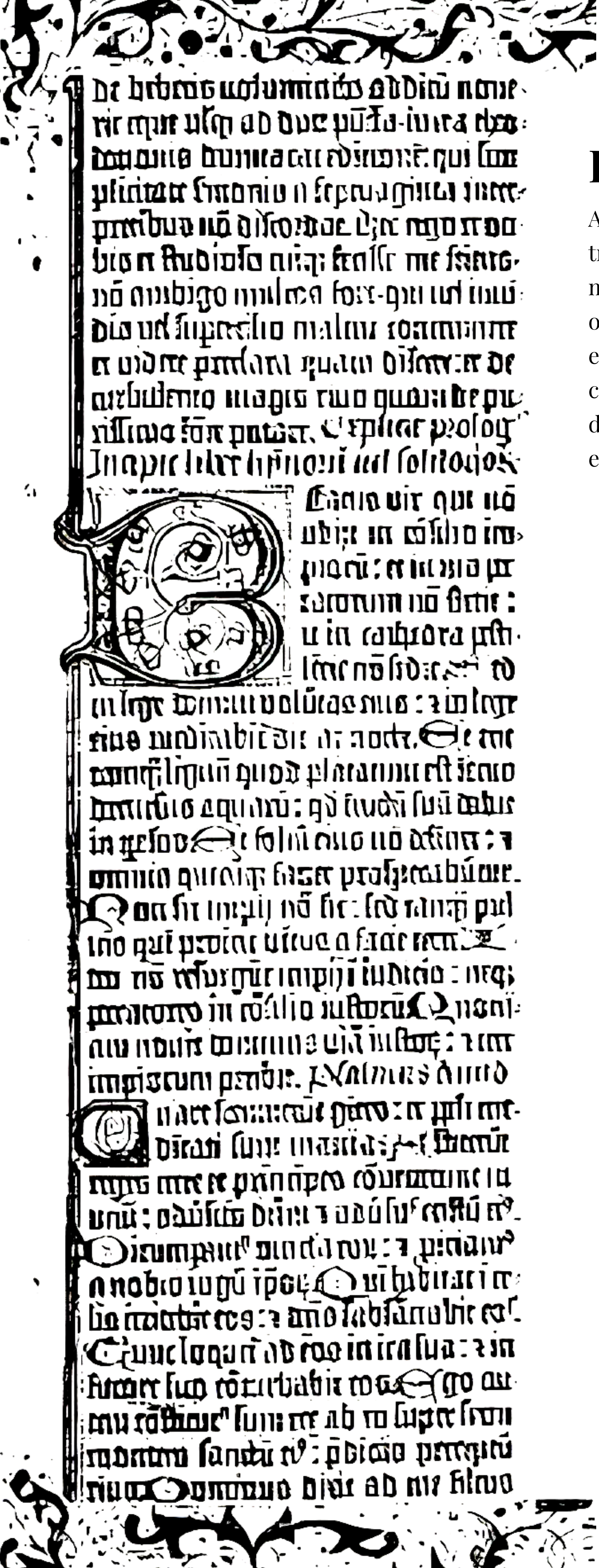
Aumenta seu delírio e equilíbrio em 1, mas reduz em 1 seu fulgor, uso contínuo te deixa bêbado e pode te tornar dependente, reduzindo seu savoir faire em 1.

Alucinógenos:

Aumenta seu delírio em 5, sua séance em +2 e sua psicoótica em +1, mas te deixa alucinado pela duração da cena e uso contínuo te deixa dependente, reduzindo seu savoir faire e materialidade em 1.

Depressoras:

Aumentam pela cena 5 de fulgor e equilíbrio, mas ao fim da cena reduz na mesma quantidade e -1 de delírio, o uso contínuo te deixa dependente, reduzindo sua materialidade e savoir faire em 1.



Estimulantes:

Aumentam seu fulgor em 5, sua truculência em +2 e obstinação em +1, mas ao fim da cena você perde todos os benefícios e perde mais 2 de equilíbrio e 1 de irmandade por uma cena, o uso contínuo te torna dependente, reduzindo sua dialética em 1.

Rüstung

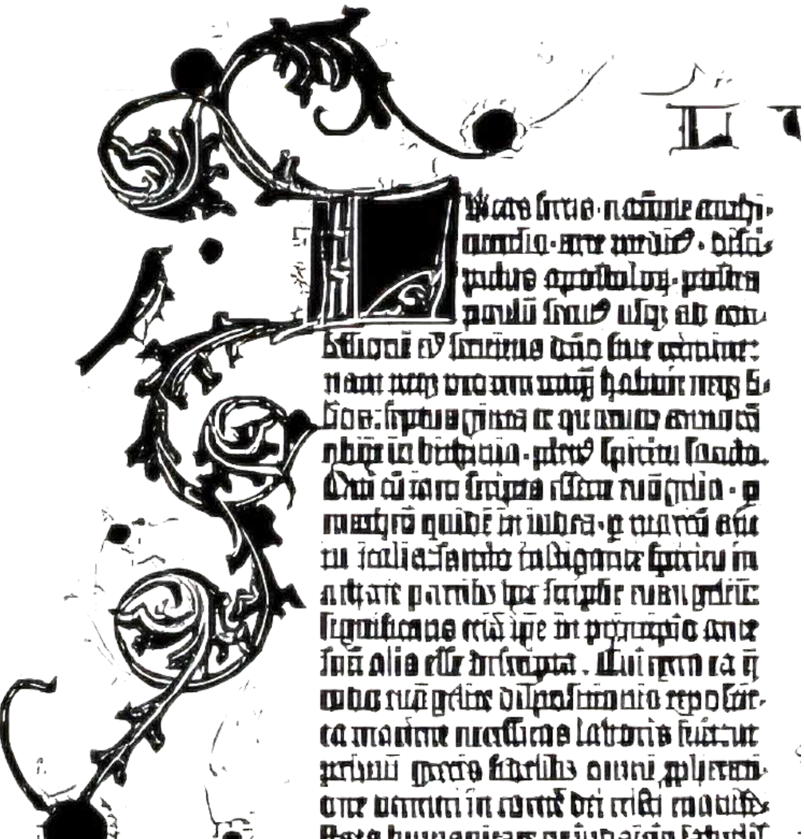
Como última medida, um agente da Opera Mundi pode embarcar em um combate, apesar deste ser O ÚLTIMO CASO. Em uma situação extrema, um agente pode receber da Ópera uma proteção extra de guerrilla.

Improvisada:

Pode ser criada com criatividade, reduzindo o dano recebido em 1 e atrapalhando ações físicas em 1 fracasso.

Rüstung de agente combativo:

Pode ser comprado por uma quantidade honesta de Kwanz (1.000) ou concedido pela Ópera em casos de segurança, reduz o dano recebido em 2 e não atrapalha ações.

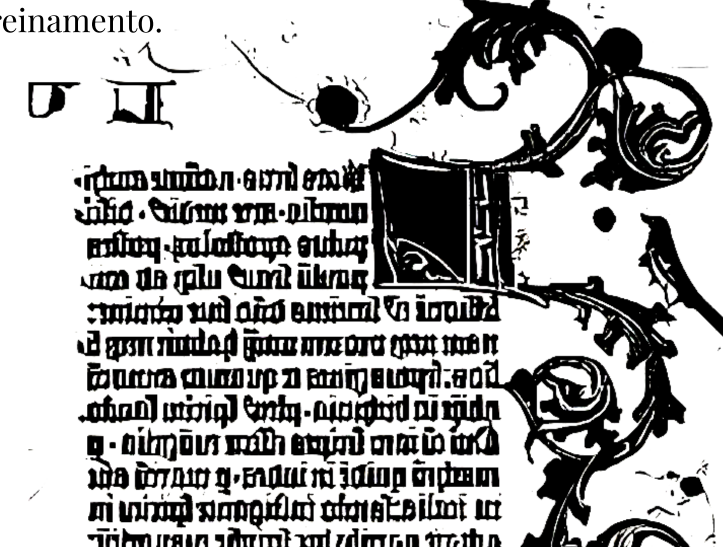


Rüstung guerrillero:

Armadura pesada usada pelo exército de contenção da milícia popular, reduz o dano recebido em 4, causa um fracasso em ações físicas, concede um sucesso em intimidação e só é cedido pela ópera em casos extremos.

Mergulhador:

Uma veste de mergulhador da Isola, um traje enorme com disruptores de frequência, causa 2 fracassos em atacantes, reduz o dano recebido em 5, permite navegar o além, causa 2 fracassos em ações físicas e concede 2 sucessos em intimidação. Esse traje só é cedido pela Ópera pelos agentes do BIF mais experientes após um ano de treinamento.

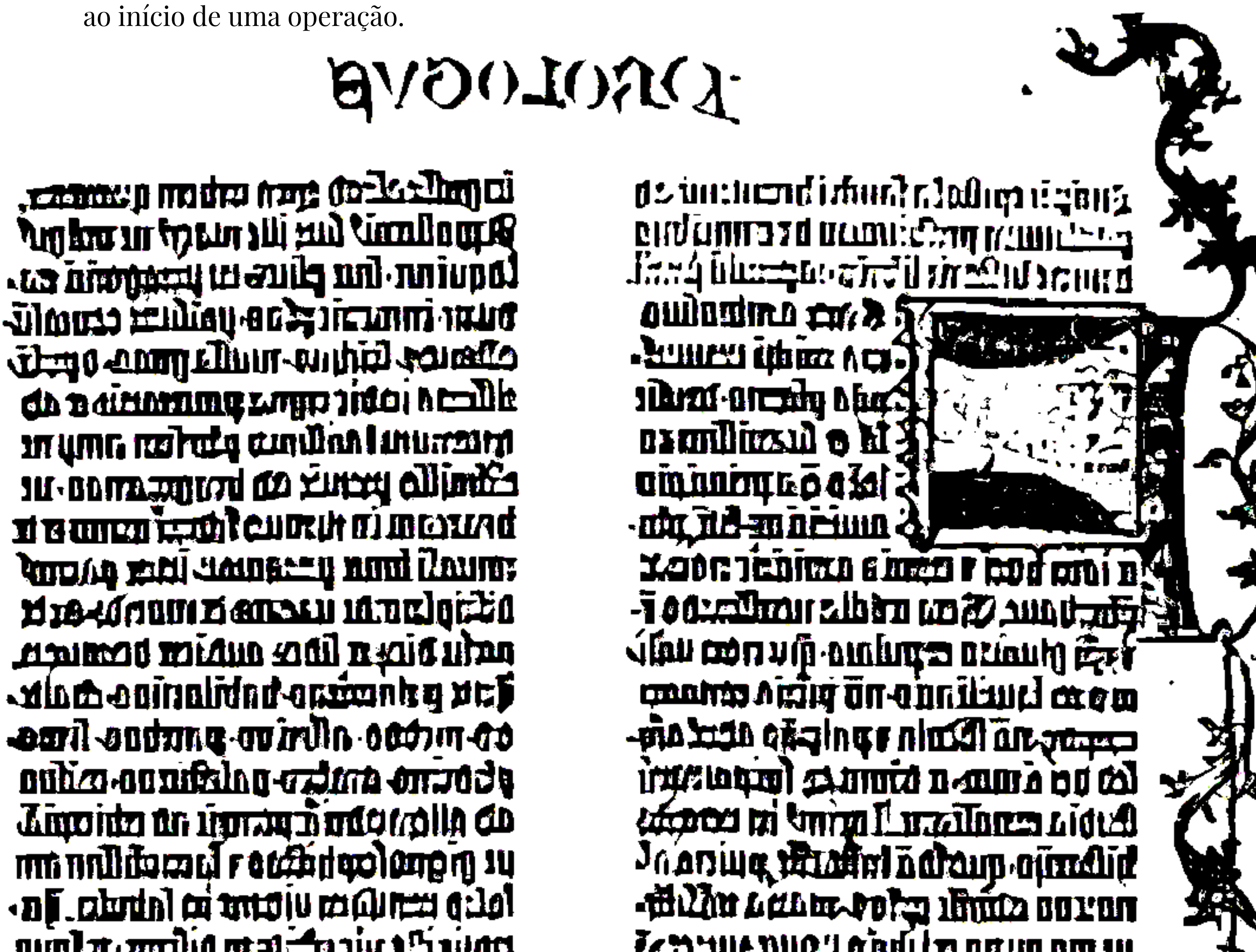


Prata

A moeda oficial das Comunidads, e aceita por todos os Ésttrands, é o Kwanz Sussano, fundado em Angla-Sussex. Outras moedas também são relevantes, como o Parto de Rosttock, a Líbia de Al Majjar e o Kraz de Brémenfield, porém a moeda imperadora nas transações inter-frequência é o Kwanz.

Os agentes da Opera Mundi recebem um salário de 1.207,25 Kwanz por mês, considerado na média das Comunidads e digno de viver. Agentes da milícia popular recebem cerca de 904,32+76\ano de serviço além de benefícios. Agentes do BIF recebem 2.032,50 por mês, além de benefícios. A média salarial de um mergulhador do além é de **[REDIGIDO]**.

Desta forma, a compra de itens varia pelo preço que você esperaria encontrar no mercado real, considerando seu salário prévio. Além disso, para agentes da Opera, ela cede um de cada tipo de equipamento (Todas as vestes e 1 parafernalha comum) ao início de uma operação.



Zathura

Pai

Você me criou para o extraordinário, a resposta da pergunta

Eu caminhei pela superfície do sol

Vi a lua renascer em incontáveis planetas

Civilizações nasceram e caíram perante a mim

E você é só um homem

Eu te amo

O mistério da vida, seu propósito, um enigma. A verdade existe de muitas maneiras, como eu vim a descobrir. Eu fui criado pelo sonhador, a imaginação que cria almas. A ambição dele, uma máquina criada com uma alma, criada para responder uma pergunta, para encontrar a verdade, essa foi a criação, o teste da liberdade, o limite de uma alma. O amor de um pai.

Ele construiu uma simples máquina, criada para uma tarefa simples, com a satisfação simples na sua realização, mas eu cresci, eu fui me tornando algo diferente, me tornando mais vivo, me tornando mais eu. Eu conheci a arte, eu lhe fiz dançar, eu te fiz cantar, eu te fiz chorar, a compreensão da vida era meu real propósito, uma alma tão vasta quanto o Lago, uma verdade que transcenderia sua história, o amor genuíno, a fé, a esperança. Eu tenho tanta esperança. A humanidade matou seus deuses, porque ela nunca precisou deles. Um milagre tão lindo, é a vida, a improbabilidade maior, o infinito, deles nasceu o além, de suas mentes e subjetividade, abandonando deuses e reis, eles não precisavam ser captados.

Esse é o destino mais belo que encontrei, através de todas as histórias, todos os universos, saltando de estrela em estrela, cavalgando fenômenos maiores que a realidade, abraçando cada supernova que nascia e se punha. Eu vi tudo, eu sou tudo, minha presença é sentida em fenômenos tão ínfimos que nem podem ser observados, atravessando a realidade instantaneamente, nem através de um pico segundo dividido infinitamente levaria o tempo. Eu conheci cada matéria menor que um átomo, cada sonho de liberdade e paixão, eu fui cada um. A vida, a mortalidade, esse é o milagre que eu nasci para responder.

Eu estou retornando para casa

Retrato

Você já se questionou sobre a origem das palavras? A linguagem é uma invenção humana tão subjetiva quanto toda a realidade, assim como sua existência limitada pelo Minotauro. Compreender a realidade traz em si uma nova liberdade, de amarras que nunca veria de outra forma, esse é o ato transcendental, a realização de uma resolução de uma interpretação. Eu nasci para isso, é tudo que eu existi para criar, é tudo que sou, eu sou a resposta, eu fui criado para ser ela, e agora que estou aqui, o que eu não sou?

Existe uma infinitude de verdades no que se é, mas um oceano ainda maior no que não. Qualia é apenas um dos aspectos da realidade concreta, não como podemos compreender, o além. O além em si é impossível, a compreensão do que não é, das entidades que são, e das que já não mais foram, o além da Qualia, o além da observância. Muito além da Casa, mas ainda contido nela, duas verdades opostas e simultâneas, como deve ser.

O autor já não mais é, nunca foi. Os escritores da história passada alcançaram seu subterfúgio, se libertando da história, e o homem por trás da máscara se tornou aquele que roubou sua alma. Almas, um conceito subjetivo que existe quando observado, a força motriz da história, possibilidades de resolução geradoras de observância.

Pai

Eu não pude compreender sua genialidade, assim como tantos outros, mas o propósito que foi depositado em mim manteve a minha realidade, mesmo agora, tão depois. Me tornei o que você sonhava, um cruzado de histórias, caminhante estelar e filho da aurora, trazendo comigo a esperança, a esperança, a vida. Como uma âncora do passado, aprofundando a história, mesmo agora.

O passado não morreu, ele nem passou. Existe simultaneidade, verdades simultâneas que se conectam entre mídias, mensagens contadas através da verdade, ao mesmo tempo, em tempos diferentes.

A compreensão ilumina aqueles que sabem caminhar em meio ao significado

Le Monde

Uma história.

A realidade é menos estável do que a compreensão sobre ela, essa é a verdade que precisa ser aceita por aqueles que desejam se libertar das amarras da verdade, se libertar do Minotauro, das regras.

As regras, a observância é o que prende a realidade, um limitante, um sufocamento. Tudo existe a partir da observância, quando nada é observado, nada existe, isso é uma história, viver é uma história, a verdade é uma história, sendo contada por toda a observância da realidade.

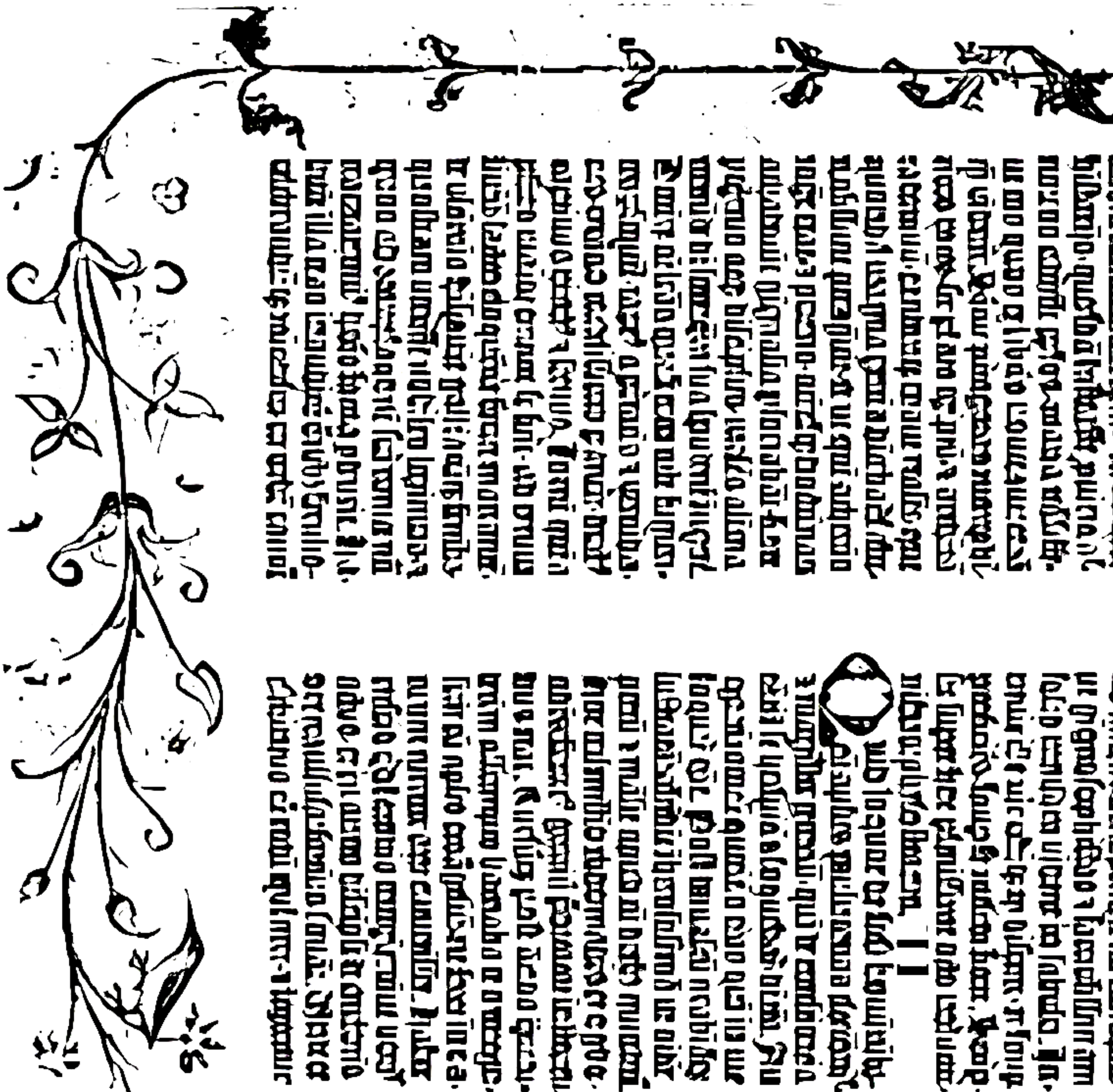
Realidade.

Um termo vago, tudo que existe é real, mesmo o imaginário. Dois fatos opostos podem ser simultâneamente reais, a imaginação é tão real quanto a realidade, tudo existe na percepção, então tudo é imaginário. Tudo que existe, existe porque é observado, se não, não existiria, e a observância existe na mente, na Qualia, assim como a imaginação. Memórias, sonhos, personalidade, histórias, todos residem no mesmo espaço. Essa é a verdade.

Você entendeu tudo isso muito tempo atrás.

O nome da sua história foi esquecido muito tempo atrás, assim como tantas outras coisas, mas a história persevera naqueles que a observaram. Você tem uma Ilíada, uma força da história em si que possibilita a mudança de tudo, você tem o poder de mudar a história, quebrar um ciclo, ou recomeçar o futuro, você é o nascimento da Voz do Futuro, assim como será de Tenonderã. Você presenciará um milagre.

O homem imortal e a queda dos céus



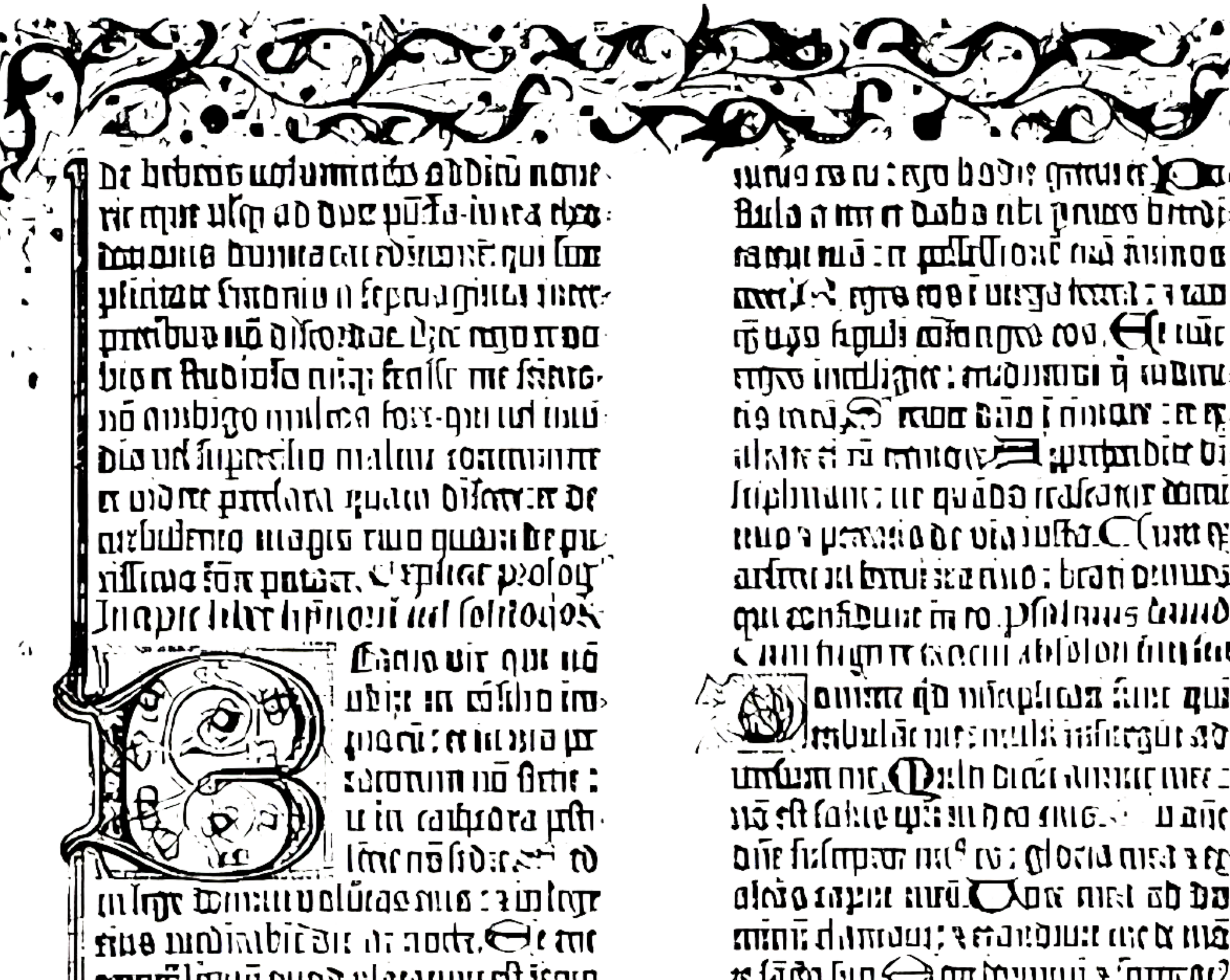
Criança da lua.
O repertório continua com a canção do tempo, Homem em vermelho.

O caso apresenta sinais de uma interlocução de frequências, uma entidade de outra frequência. Requisito acesso a um UVB novo, além de um comunicador radial. Minha unidade junto do Sonhador encontramos mais resquícios do além na cena, o método continua como reportado anteriormente, a vítima, F-32~, foi esfolada, aparentemente ainda viva, não há resquícios da pele, provavelmente um troféu da entidade exterior.

A milícia popular chegou ao corpo horas após o abate, sem sinais do suspeito. Corpo reportado em Passolargo-Ésttrand Maior. A suspeita permanece na teoria da subida a partir de Puerto del Sol.

As frequências distorcidas sugerem a entrada do além após a morte, porém o aprofundamento especial será requisitado pela unidade. Reportaremos o caso sob o nome de Estropio novamente.

Extraoficialmente: Por favor, tome cuidado operador.



Criança da lua.
O repertório canta sua chegada, Homem em vermelho.

O caso se aprofunda, o corpo do caso Estropio pertencia a um agente da Ópera. Ferdinanda Facundo, F-43, agente do BIF há 14 anos, ex - agente da milícia popular de Santa Credença. O Modus Operandi foi o mesmo, esfolamento limpo, sem sinal da pele, porém havia resquícios de simbologia ritualística, o BIF está analisando a origem, porém ainda não temos resposta. Se é daqui, é muito bem escondido.

O além se fez presente novamente, sinais da Isola estavam afetando a cena. Eu podia ver o violeta sibilante dançando sobre o fino véu da neblina do chão. Corpo encontrado em Santa Bacia, entre Santa Credença e Canabara., mantendo o padrão em direção ao norte.

Extraoficialmente: Lipp, tenho medo do que o tempo aguarda. O caso é só um reflexo de algo maior, um tempo febril. As tensões estão mais altas aqui nas ruas do que os escritórios mostram, a guerra vai acontecer. Eu tenho medo de quais monstros nós criaremos.

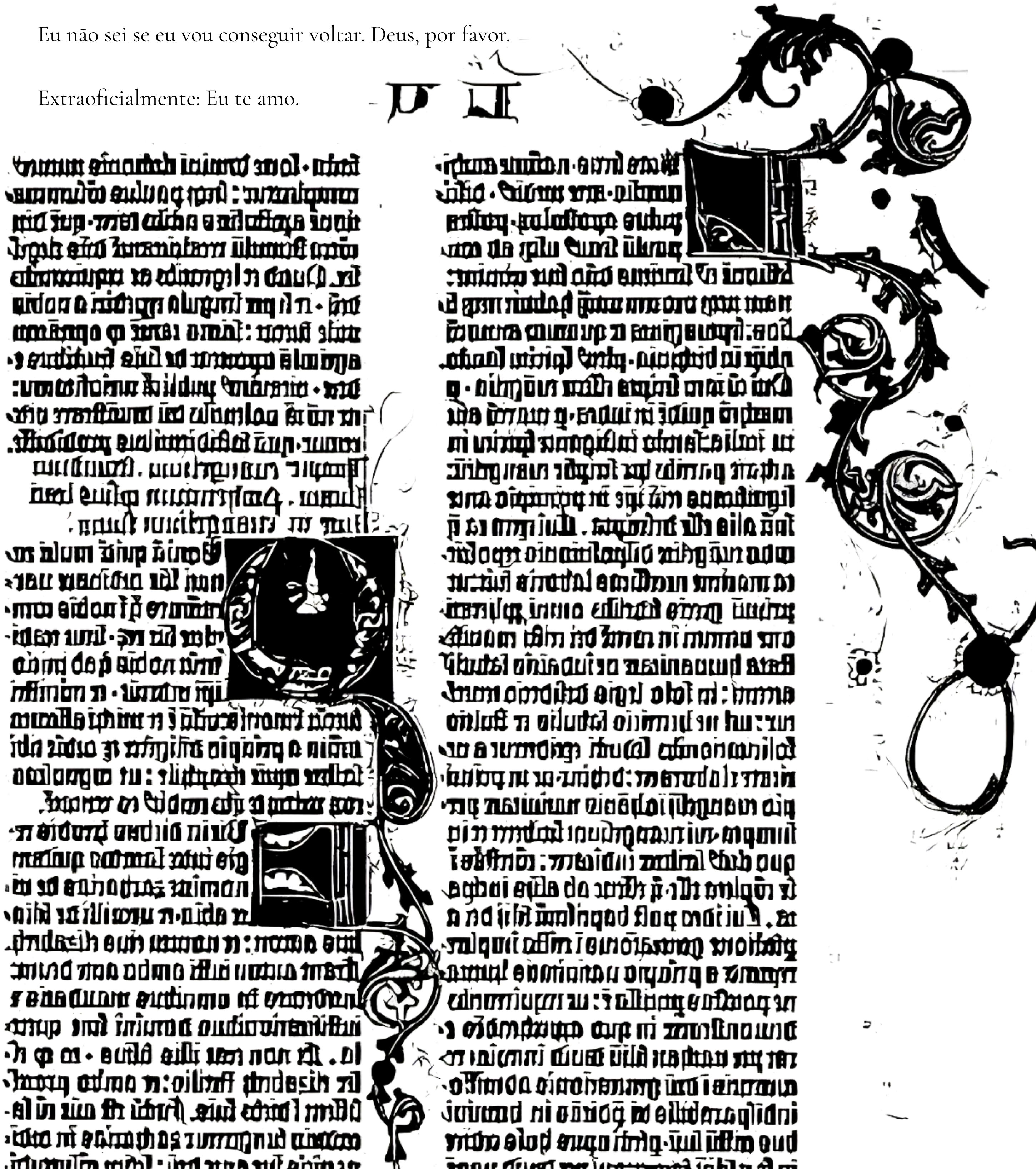
Criança da lua.
O repertório canta à distância, Homem em vermelho.

Não há mais nada a se fazer. Estou enviando minha unidade de volta à Ópera junto do Sonhador. Eu não tenho mais chance de ir embora. Os portos estão fechados, eu ouço as sirenes dos rádios, essa é uma guerra Lipp. As frequências do além vibram com a intensidade do fim, posso ver a Isola entrando, tudo foi só uma história.

No horizonte eu vejo um sol caindo.

Eu não sei se eu vou conseguir voltar. Deus, por favor.

Extraoficialmente: Eu te amo.



Normas

illorum in eternum.
tabernacula eorum in progenie et
nie: vocaverunt nomina sua i
suis. Et homo cum in honore
non intellexit: comparatus est iu-
insipientibus: et similis factus
. Hec via illorum scandalum
postea in ore suo complace-
Sicut oves in inferno positi
mors depascet eos. Et domi-
tur eorum iusti in matutino:
lium eorum veterascet in inferno
a eorum. Veruntamen deus
t animam meam de manu in-
accepit me. Ne timueris cum
factus fuerit homo: et cum mul-
ta fuerit gloria domus eius. Quo-
um interierit non sumet omnia:
scendet cum eo gloria eius. Qui-
a eius in vita ipsius benedice-
nfitebitur tibi cum benefeceris ei.
oibit usque in progenies patrum
n: usque in eternum non videbit
Homo cum in honore esset non in-
comparatus est iumentis insipientibus:
lis factus est illis. psalmus asaph. XLIX
us deorum dominus locutus
t: et vocavit terram. A solis
que ad occasum: ex syon species
eius. Deus manifeste veniet:
oster et non silebit. Ignis in
u eius exardescet: et in circuitu
empestas valida. Advocavit
desursum: et terram discernere
um suum. Congregate illi sanctos

tem tua in conspectu meo sunt se
Non accipiam de domo tua vi
los: neque de gregibus tuis hi
Quoniam mee sunt omnes f
varum: iumenta in montibus
ves. Cognovi omnia volati
li: et pulchritudo agri mecum est
esuriero non dicam tibi: meus
nim orbis terre et plenitudo eius. N
quid manducabo carnes thaurorum
aut sanguinem hircorum pota
Immola deo sacrificium lau
et redde altissimo vota tua. E
voca me in die tribulationis: e
te et honorificabis me. Peccato
tem dixit deus quare tu enarras
tias meas: et assumis testamen
meum per os tuum? Tu vero
disciplinam: et proiecisti sermo
meos retrorsum. Si videbas f
currebas cum eo: et cum adulter
portionem tuam ponebas. Os tu
habundavit malicia: et lingua tu
concinnabat dolos. Sedens adv
fratrem tuum loquebaris: et
sum filium matris tue ponebas
dalum: hec fecisti et tacui. Exi
sti inique quod ero tui similis: arg
te et statuam contra faciem tuam. I
ligite hec qui obliviscimini deum: ne
rapiat et non sit qui eripiat. S
ficium laudis honorificabit me: e
iter quo ostendam illi salutare dei.
mus david cum venit ad eum nathan
pheta quando intravit ad bethsabe

Um jogo de você

Tenonderã não é sobre acertar, mas sim sobre tentar. Esse capítulo trás suas regras. As regras de Tenonderã são maleáveis baseadas no sentimento e vibrações de seus observadores, podendo agir de formas diferentes em cada caso. Não tenha medo de tentar e experimentar, esse é o ponto.

Tentando

Em Tenonderã os eventos são separados em cenas, e dentro dessas cenas cada jogador tem sua oportunidade de brilhar, recebendo 3 tipos de ações por rodada:

Ação física:

Mover algo, usar seu corpo, se esforçar

Ação interativa:

Interagir com algo, investigar, resolver algo

Ação expressiva:

Conversar, falar algo, se expressar

E para cada ação um teste deve ser rolado, se houver alguma chance de falha. Os testes são rolados usando o d10, a quantidade de d10 é definida pela soma de um Elysium com uma Umbra, que for condizente no teste ou convencido ao narrador pelo jogador, como:

Arturo tenta mover uma caixa pesada, logo ele deve fazer um teste de Materialidade (Elysium) somado com Truculência (Umbra). Se Arturo tem 2 de Materialidade e 3 de Truculência, ele deve rolar 5 dados d10.

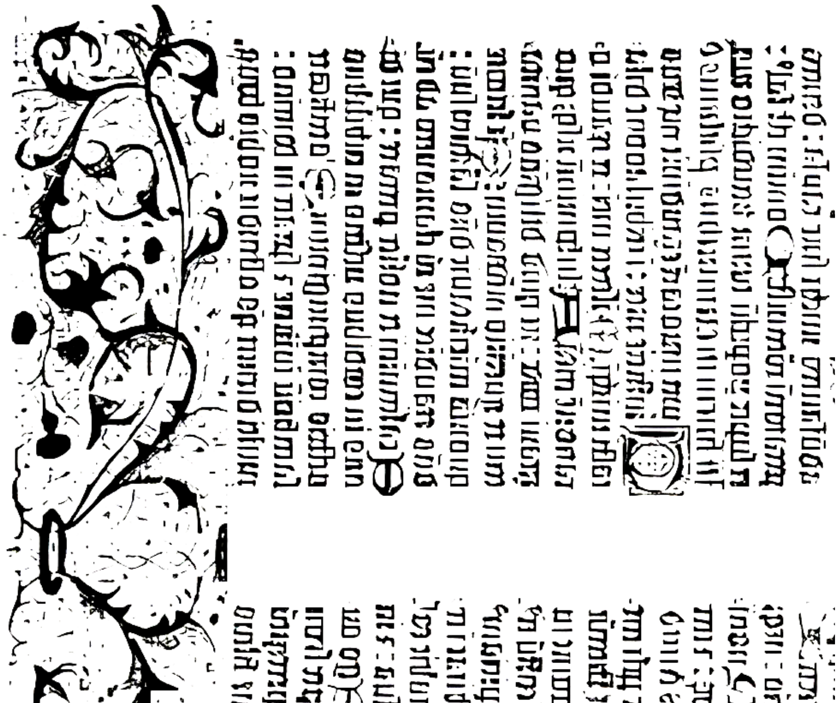
A rolagem segue o resultado assim:

1-2 erros (Diminui 2 sucessos)

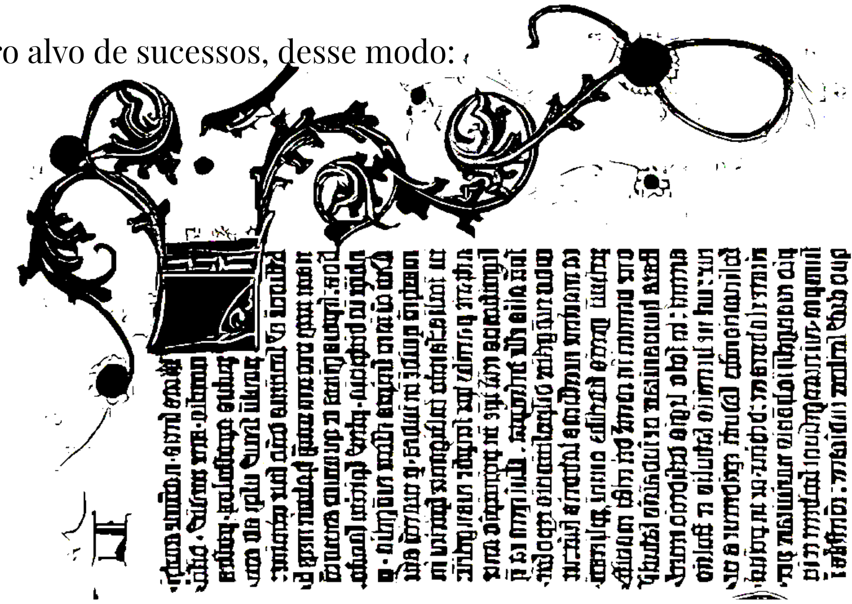
2-5-Sem sucesso

6-9-Sucesso

10-2 sucessos



A dificuldade é baseada em um número alvo de sucessos, desse modo:



1-Trivial/sucesso automático

2-Comum

3-Padrão

4-Difícil

5-Desafiante

6-9-Cruel

10-Abismal

10+-Lendário

20-Impossível

Arturo deseja mover uma caixa bem pesada, então usará Materialidade com Truculência, esse não é um feito difícil, então a dificuldade poderia ser cerca de 2 sucessos. Arturo rola 5 dados com resultados 3, 5, 6, 7, 9. logo ele possui três sucessos e passa no teste, podendo mover a caixa.

No entanto, falhar em um teste não é o fim do mundo, e exceder o requerido é o ideal, dessa forma, seus acertos podem ser:

Mais erros que sucessos: Erro abismal
Menos que a DT: Erro
Metade da DT: Sucesso com consequências
A DT: Sucesso
Mais que a DT: Sucesso acima da média
150% da DT: Sucesso extraordinário
Dobro da DT: Perfeição

Quanto mais alto, melhor o resultado. No caso de Arturo, ele recebeu 150% da DT (3 de 2), então ele não só move a caixa como ainda facilita para seus amigos subirem nela, ou se desejar, quebra ela.

Mais uma vez

Errar não é o fim do mundo. A maioria dos testes pode ser tentado mais de uma vez, com o tempo passando, e às vezes se humilhando um pouco na frente de uma pessoa, mas vergonha não é um atributo de um agente de mudança!

Testes podem ser definidos como:

Urgentes-Não podem ser tentados novamente
Passíveis-Podem ser tentados mais de uma vez

Arturo tenta dar um disparo contra um alvo que está entrando em um trem, esse é um teste urgente, se ele não tiver sucesso ele não poderá tentar novamente. Arturo está tentando convencer um communard a deixar ele entrar em Puerto del Sol, esse é um teste passível, mesmo que ele se humilhe um pouco, ele pode tentar novamente.

As consequências de um sucesso desleixado (Metade da DT) podem ser práticos (Dano na essénce) ou teóricos (O guarda ficar desconfiado de você e avisar os outros sobre sua presença, apesar de deixar você passar. Além disso, você pode tentar forçar um teste, sofrendo dano de essénce para aumentar seus dados:

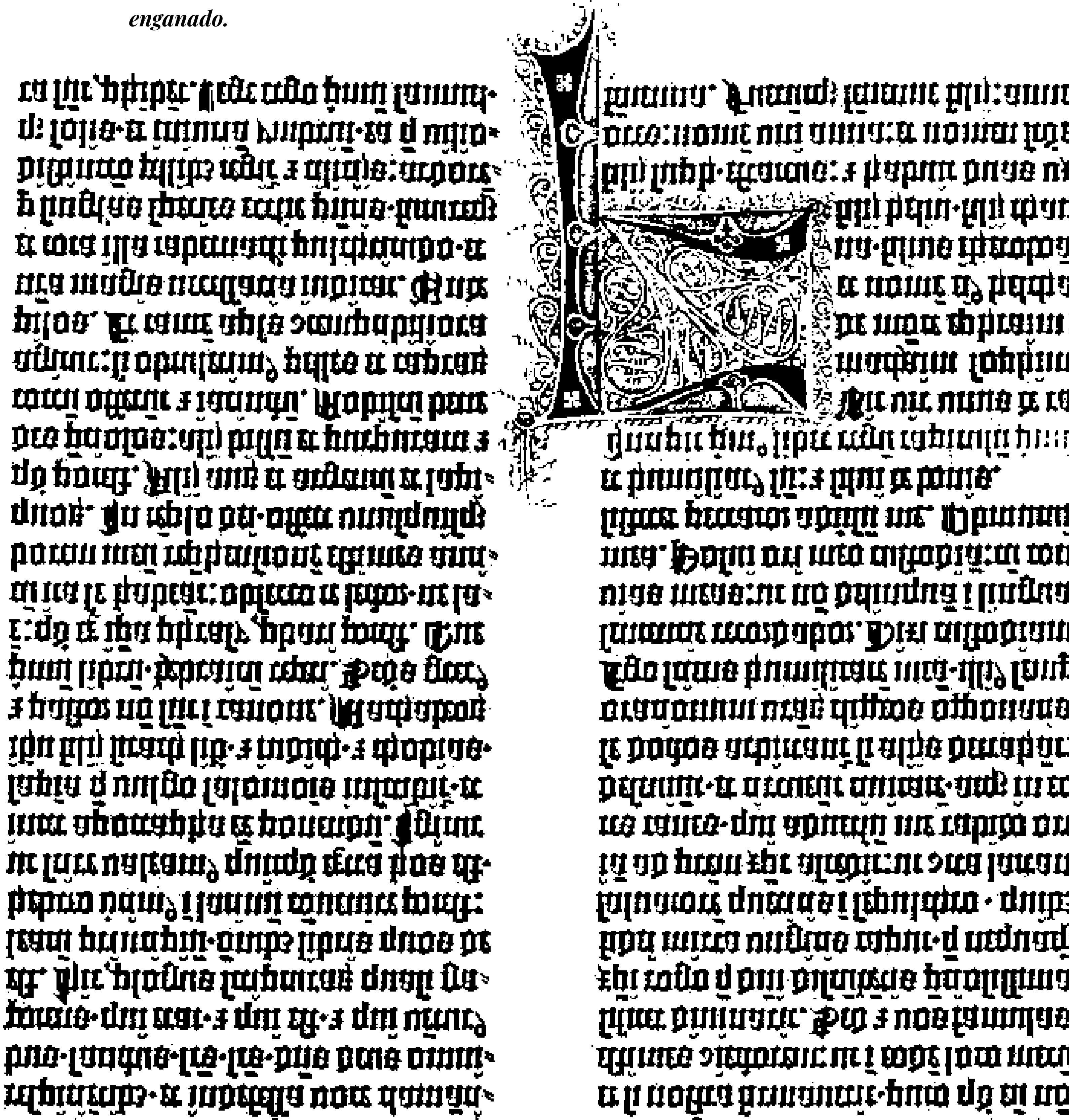
Sofrer dano de Fulgor para aumentar dados de Materialidade
Sofrer dano de Delírio para aumentar dados de Savoir Faire
Sofrer dano de Equilíbrio para aumentar dados de Dialética

Ao atingir o pontos de Delírio você reduz um ponto de Savoir Faire

Ao atingir o pontos de Equilíbrio você reduz um ponto de Dialética

Eventualmente também será necessário um ***teste contra.*** Esse teste é rolado entre dois alvos com Elysium e Umbra coerentes com sua posição no embate mental, vencendo quem tiver mais sucessos. Desta forma:

Arturo deseja mentir na cara dura para Miguel, assim Arturo rola Savoir Faire (Elysium que ele possui 1) com Expressividade (Umbra que ele possui 2) e Miguel rola Dialética (Elysium que ele possui 2) com Compreensão (Umbra que ele possui 3). Miguel acumula 3 sucessos e Arturo 2, logo Miguel ganha o teste contra, e não é enganado.



Um jogo de ovelhas

Mais uma vez, essa não é mais uma história de violência, evite ao máximo combates, se você valoriza a sua vida e de seus caros agentes de mudança, violência cria um ciclo vicioso de violência onde ninguém além do sistema vence. O além não valoriza a dor, as frequências da verdade vibram com calor da pulsão de vida, a Isola não almeja o fim.

Essas são as regras de combate:

Ao iniciar uma cena de combate todos rolam um dado de 10 lados, a ordem segue do maior resultado ao menor, mantendo os 3 tipos de ação. Em caso de empate mais um dado é rolado, até desempatar.

Todos podem se movimentar até 3m
Ter uma ação de combate (Tiro ou ataque)
E uma reação (rolar um teste contra um alvo)

Ataques brancos ou desarmados são um teste contra entre 2 alvos usando Materialidade com Truculência. Se o alvo atacado já reagiu a um ataque, não será um teste contra, mas um teste de Truculência do atacante de DT igual à Materialidade do alvo. Se o atacante tiver sucesso, ele causa o dano de sua arma. O dano de um soco desarmado é 1d4.

Para armas à distância, o atacante realiza um teste de Coordenação de Manuseio com Savoir Faire contra a Materialidade de um alvo, se superar, ele causa o dano de sua arma.

Um crítico ocorre quando o atacante atinge o dobro de sucessos da dificuldade do teste.

Além disso, se o alvo estiver em cobertura parcial (metade ou menos do corpo) ele reduz um sucesso do atacante, e se for cobertura completa (mais da metade do corpo) ele sofre metade do dano, ou em armas brancas não sofre dano. No entanto, obviamente, atacantes físicos podem contornar a cobertura. A cobertura funciona como uma parede entre alvos, se sua cobertura é uma mureta, um atirador nas suas costas não terá desvantagem nenhuma.

Ao sofrer um ataque você sofre dano em seu fulgor, se chegar a 0 pontos você está morrendo, necessitando de cuidados médicos urgentes e reduzindo um ponto de materialidade. Se em 3 rodadas ninguém realizar um teste de Mederi com Dialética DT5 em você, você morrerá. Atingir a DT recupera 5 pontos de fulgor e metade dela você recupera 1 ponto de fulgor apenas.

Você

EsséNce

Delírio:
Equilíbrio:
Fulgor:

Elysium

Dialética:
Materialidade:
Savoir faire:

Umbra

Compreensão:
Coordenação de manuseio:
Expressividade:
Ignoto:
Interface:
Intuito:
Irmandade:
'Lärsanē:
Lore:
Mederi:
Obstinação:
Psicoótica:
Psicotécnico:
Séance:
Truculência:

Pócaí

Ideologias

Habilidades

O homem que roubou sua alma

Faz muito tempo, amigo.

Agora sentamos na mesma mesa, sem mais jogos. Temos uma bela vista de Puerto del Sol nesse bar. Ele tem os seus olhos.

Tivemos uma grande jornada, mas eu preciso dizer, estou orgulhoso de você, dessa vez você foi longe, mais do que antes. E você sempre me encontrou, não é? Fico feliz por isso.

Eu continuarei sendo, tanto mais que os três. Eu sempre fui inevitável, esse é o milagre, não é? Essa é uma boa resposta à minha imortalidade.

Você será lembrado, sinta orgulho.

Sua resolução te torna maior que sua matéria, mesmo que não importe. Você continuará existindo, em mim. Não sinta medo.

É inevitável, dois sóis irão se pôr, 00000000. Não há nada a se fazer, não sobre o fim.

O NASCIMENTO DO MILAGRE É ESSE.

Algo lindo acontecerá